UCG

生化危机 攻略典藏

RESIDENT EVIL GUIDE BOOK

生化危机 攻略典藏 RESIDENT EVIL GUIDE BOOK

文 德雷克、熊猫、三日月 美编 咕噜

系统详解

「画面解说」

1. 角色血量：根据剩余量的不同，血槽的颜色从高到低是绿色、黄色和红色。其中红色为系列传统的"危险"状态，该状态下角色的移动速度会小幅度下降，在靠近墙壁的时候还会一定几率触发硬直动作（扶墙）。

2. 护甲耐久度：护甲耐久度为本作新增的要素之一，作用是可以降低近战伤害，并且无视射击和爆炸（燃烧）伤害，转而消耗耐久度。耐久度可以在商人处花钱回复。

3. 弹药情况：本作新增"战术上弹"这一设定，手枪和Killer 7在弹匣没打空的情况上弹可以让下一个弹匣的弹容量暂时"+1"。

4. 匕首情况：其中数字为匕首数量，下方的槽则是其耐久度。耐久度归零，玩家身上还有匕首的话，会自动切换当前装备的匕首。

1. 当前目标：当前目标和故事进度。

2. 金钱数目：可用于在商人处消费。

3. 尖晶石：主要获得方式为完成商人委托，击破木箱也能低几率获得。

4. 手提箱：玩家当前装备的手提箱，不同的手提箱有不同的特性。在打字机处可以更换自己的手提箱。

5. 挂件：玩家可以同时装备三个不同的挂件。除了游戏特典以外，玩家还能通过游玩靶场来获得代币，并在扭蛋机抽取。

「操作列表」

注：下文操作按键以 PS5 版为主。

Xbox版	PS版	作用
A	×	互动
X	□	装填
Y	△	打开手提箱
B	○	蹲伏
LB	L1	举刀/招架
LT	L2	瞄准
RB	R1	奔跑
RB+往下推左摇杆	R1+往下推左摇杆	快速转身
RT	R2	射击/用刀攻击
LS	L3	奔跑/整理手提箱
RS	RS	指示同伴
左摇杆	左摇杆	角色移动
右摇杆	右摇杆	镜头移动
方向键	方向键	切换武器
MENU键	OPTIONS键	打开暂停菜单
VIEW键	触摸板	地图

难度与评价

「难度模式」

本作有四个难度，分别是辅助、标准、硬核和专家，其中专家难度需要玩家任意难度通关一次后才能解锁。不同难度之间最明显的区别就是补给数量、敌人强度（攻击力和 HP）和攻击欲望，部分谜题的解法也会有所差异（辅助和标准对应一个解法，硬核和专家对应另一个解法）。

难度	特点
辅助	默认开启辅助瞄准，合成弹药产量更高，进入危险状态后会自动回复HP到一定量（回复的量与HP上限无关），部分道具的售价变低
标准	默认难度，和辅助的最大区别是没有辅助瞄准，死亡后可以选择切换至辅助难度
硬核	敌人更强，谜题解法变更，部分道具的售价变高
专家	不能自动存档，招架只有在精准招架时才能生效，武器改造在游戏开始后就会全部解锁，部分存档点位置发生变化

「动态难度和掉落」

和前几作类似，本作依旧有着动态难度这一隐藏设定。顺便一提，这个设定是从原版《生化危机 4》后才开始启用的。简单来说，它会根据玩家的行动，诸如攻击、受到伤害、死亡、捡取道具，来增加隐藏分数。当分数增加/减少到一定程度的时候，动态难度就会做出调整——玩家表现越好，身上的补给越多，敌人的强度就会上升，捡到好东西的概率则会下降；玩家表现越差，敌人的强度就会下降，捡到好东西（稀有补给）的概率则会上升。

补给数量则包括两类，一是场景中放置的道具，这类道具虽然在不同难度下有微小的不同，例如高难度下放置的弹药量会更少，但同一难度下，这类道具的数量和种类都是固定的；二是放置在木箱里的道具，这类道具几乎是随机的，其掉落物与玩家选择的难度以及动态难度相关，而极少数木箱里的道具是固定的。

动态难度是一套很复杂的系统，游戏本身会有一个独特的算法，玩家也无法通过正常途径来查看，所以这个系统大家了解一下就好，没有必要为了调整动态难度而故意做出某些行动。然而动态掉落却可以加以利用一番，本作的动态掉落（其中包括敌人掉落和木箱道具）除了与动态难度相关以外，还与玩家当前手提

箱里的武器、手提箱特性以及挂件特性相关。其中最容易“操纵”的是第一点，随机掉落的弹药只会掉落玩家当前手提箱里的武器对应的子弹。不过和系列前几作相比，本作的战斗强度要高不少，并且几乎每一类武器都有自己发挥的场合，玩家很少有机会运用到这个机制。

▲图中带手提箱图标的道具，便是手提箱特性所带来的掉落加成。

评价系统

本作的评价系统只与通关时间以及是否一周目游戏（是否继承通关存档）相关。其中后者决定了玩家能否获得最高评价 S+，只有时间达标并且不继承通关存档，玩家才能获得 S+ 评价。获得 S+ 评价后能解锁各种奖励，从特殊服装到强力武器应有尽有。（注：由于 S+ 和 S 的标准差异仅限于是否一周目游戏，所以下表将不分开说明）

另外顺便说明一下，本作的通关时间在暂停游戏和播放过场动画时都是不计算时间的，但查看地图、查看物品栏等游戏内行动时，计时则不会停止。死亡后如果选择继续游戏或者读档，计时也会继续累计，正确的做法是直接退出到主菜单，然后再选择继续游戏或者读档。具体时间时间可以在暂停菜单的下方查看。

难度	评价	通关时间
辅助	S+	4小时
	A	15小时
标准	S+	5小时
	A	12小时
硬核	S+	5小时30分钟
	A	10小时
专家	S+	5小时30分钟
	A	7小时

注：专家难度S+评价还需要将存档次数限制在15次（包含15）以内。

道具管理

储物箱

和系列大部分作品，特别是前几作不同，本作的储物箱在储存类型作出了限制。玩家只能往储物箱储存武器、非一次性匕首、急救喷雾和武器配件，其余物品，诸如药草、弹药、手榴弹、火药等都只能储存在手提箱里。不过玩家可以随时储存自己身上的物品，倒也挺方便，但是提取物品还是需要在打字机处完成。

道具合成

本作的道具合成系统算是在原版的基础上“缝合”了前几作，但基本原理是一样的。合成根据素材种类可以分为两大类，其中一类以药草为主，另一类则是以本作新增的“物资”类素材为基础。后者的部分合成配方需要在商人处购买才能解锁。

其中变化最大的话，莫过于药草。虽然还是玩家熟悉的绿、红、黄三大类，但合成配方和作用都发生了微小的变化，例如黄色药草现在可以与其他两种药草随意组合，回复量虽然各不相同，但都有提升 HP 上限的作用。除了药草和急救喷雾，本作还有不少回复道具，其中金蛋和大鲈鱼都是委托道具，可以卖出不菲的价格，入手后可别不小心吃了。

（注 1：以下回复量的百分比以玩家 HP 上限达到最高后为标准，回复效果为默认情况）

（注 2：弩箭的合成数量与作为材料的匕首当前耐久度相关，表内数字为匕首耐久度最高的情况）

药草组合	效果
绿色药草	回复约1/4 HP
绿+绿	绿色药草的两倍
绿+红	绿色药草的三倍
绿+黄	回复约1/4 HP，提升HP上限
红+黄	提升HP上限
绿+绿+绿	绿色药草的三倍
绿+绿+黄	绿色药草的两倍
绿+红+黄	绿色药草的三倍，提升HP上限

回复道具	效果
急救喷雾	完全回复
蝰蛇	回复约1/4 HP
鸡蛋（不分颜色）	回复约1/5 HP
金蛋	回复约2/3 HP
黑鲈鱼	回复约1/3 HP
大鲈鱼	回复约2/3 HP
独角仙	增加HP上限

合成物品	辅助	其他难度	所需材料
手枪弹药	15	10	火药×5+物资（小）
霰弹枪弹药	7	6	火药×12+物资（小）
冲锋枪弹药	40	30	火药×6+物资（大）
步枪弹药	9	7	火药×10+物资（大）
马格南弹药	4	3	火药×17+物资（小）
弩箭	4	4	菜刀+物资（大）
弩箭	7	6	靴刀+物资（大）
弩箭雷	5	4	火药×8+物资（小）
闪光手榴弹	1	1	火药×5+物资（大）
高爆手榴弹	1	1	火药×12+物资（大）

珍宝

本作的珍宝系统在原版的基础上进行了一定增强，根据镶嵌宝石的种类和排列不同，珍宝最终的定价也会不同。珍宝的具体位置可以结合在商人处兑换的藏宝图和下文的流程攻略来确定。三大区域的藏宝图兑换价格分别是 1 尖晶石、3 尖晶石和 5 尖晶石，当到达该区域后就能在商人处兑换。除了能显示珍宝位置以外，玩家还能确认当前区域的藏宝获得情况和总数。珍宝最高单价为放上五个不同颜色的宝石的珍宝“宝贵的王冠”，默认售价为 100000 ptas.，这也是成就 / 奖杯“高级鉴宝师”的解锁条件。

战斗系统

「准星缩圈和扩散」

和《生化危机 2》以及《生化危机 3》的重制版类似，本作存在准星缩圈的设定。操作方法是按住 L2 键瞄准后不动，之后准星会慢慢缩小，缩到最小时能提高射击精度和暴击率。每把武器缩圈的速度和最终缩圈的大小都有所不同，并且只有手枪（没装激光瞄准器）、折翼蝴蝶和冲锋枪有这个设定。安装了激光瞄准器的手枪和 Killer7 由于自带激光瞄准，它们就不需要缩圈了，精准度自然也比其他同类武器要高一些。

而另一类武器霰弹枪则具有独特的扩散机制，简单来说就是射出的子弹会在准星范围内随机扩散。在其他种类的武器中，更贵（更好）的上位武器可能很轻易就能替换下位武器，但霰弹枪因为扩散机制，根据玩家的习惯，中等价位的镇暴枪由于其极小的扩散范围，在某些场合中会比其上位版本打击者（扩散范围是霰弹枪中最大的）更加好用。

「战术上弹」

本作新增“战术上弹”这一设定，手枪和 Killer 7 在弹匣没打空的情况上弹可以让下一个弹匣的弹容量暂时加一。除了战术上弹以外，这类武器还有一个特点，那就是打空弹匣后再开枪会“放空枪”，并进入硬直。其他武器在打空弹匣后再开枪则会自动上弹，不会进入硬直。因此在使用这类武器的时候，要养成勤换弹的好习惯。

「匕首攻击和招架」

重制版在原版的基础上对匕首攻击和作用进行了扩展。首先是攻击，匕首有两种攻击模式，按 R2 键是大范围的挥刀攻击，按住 L1 键再按 R2 键则是快速但范围更小的刺击。除了范围以外，两者的伤害基本一致，平时建议使用硬直更小的刺击。另外在奔跑的途中按下 R2 键会使出冲刺攻击，伤害和其他两种攻击模式一致，但硬直更大，实战效果非常鸡肋。冲刺攻击经常会在玩家企图靠近倒下敌人处决的时候因为误操作而使出，避免的方法是靠近敌人后“急停”（松开左摇杆），然后再按 R2 键，这也算是本作少有的能让玩家感到恼火的设定。

招架则是本作新增的核心系统之一。在本作中，敌人的大部分攻击，包括远程攻击，都能招架。招架成功后除了能够避免伤害以外，完美招架后还能让敌人陷入硬直，玩家可以用体术进行追击。而即便不是完美招架，在连续招架三次后也能触发体术。完美招架的时机除了可以观察敌人动作以外，时机已到时，右下角还会出现 L1 键的按键提示。

不过上述提到的规则并不适用于全部敌人。部分敌人的攻击，诸如所有敌人的捕捉攻击、壮汉（铁锤）的回旋攻击、壮汉的冲刺攻击、巨人的攻击、爆炸物、酸液和子弹所造成的远程伤害等，都是不可招架的。这些攻击有的需要走位来躲开，有的则需要通过蹲伏（◯键）来躲避，后者在屏幕上还会有相应的按键提示。而另一部分敌人的攻击，例如镰刀型寄生虫（游戏中称为普拉卡 · 爪达那）、盔甲敌人的竖劈、除了子弹和酸液以外的远程攻击，则不存在完美招架，只能招架。另外对于空手的敌人，完美招架能使其断肢，连续成功两次（切断双手）能将敌人秒杀。而电锯敌人的招架则算是特殊招架，作用是豁免一次必死攻击，代价是直接耗光当前装备匕首的耐久度。

无论是攻击还是防御（招架），都需要消耗匕首的耐久度，一旦耐久度归零，且身上没有替换的匕首的话，玩家就不能用匕首攻击和防御。

▲按键提示发光的时候便是完美招架的时机。

「捕捉和挣脱」

本作中的部分敌人和几乎全部 BOSS 都会使用捕捉攻击，玩家被捕捉后，需要连按 × 键或者直接消耗当前装备匕首的耐久度进行挣脱（R2 键）。部分敌人，例如 BOSS、大嘴寄生虫（普拉卡 · 曼迪布拉）、再生者（精英），其捕捉攻击只能用匕首挣脱，不然就会被一击必杀。

另外捕捉的伤害是二段的，首先捕捉成功后会先扣一部分的血，然后根据玩家挣脱的速度，伤害会慢慢增加，伤害达到一定程度后角色会自动挣脱。必须注意的是，如果 HP 在挣脱的过程中归零，角色同样会被秒杀。而如果玩家角色在被捕捉的时候，血量已进入危险状态（红色），被捕捉后会无视敌人种类，直接被一击必杀。

和之前两部重制版类似，玩家在面对人形敌人的时候，只要保持敌人在自己侧面位置并快速走过，有一定几率会无视（回避）掉敌人的捕捉攻击。

「匕首耐久度」

本作的匕首分为两大类，主要匕首和一次性匕首。前者是主要武器的一种，有较高的攻击力和耐久度，并且可以在商人处进行升级和维修。后者则随处可见，攻击力和耐久度都很低，并且不能升级和维修，一旦坏掉就会立即消失。

由于本作的匕首需要同时兼顾攻击和防御，因此从性价比来看，当玩家需要输出的时候（例如巨人 QTE 部分跳到背上攻击寄生虫），就换成主要匕首，而当需要用来防御和挣脱的时候（例如抵挡电锯敌人的必杀攻击），就换回次要匕首。这样可以最大化利用背包中的每一把匕首。

「硬直和体术」

体术算是原作的经典设定了，射击敌人特定部位会使敌人陷入硬直。屏幕出现提示后就能靠近并使出体术（× 键）或者处决攻击（R2 键）。前者能够踢飞敌人，会对小范围的敌人造成影响，后者则能秒杀敌人（除了 BOSS 和部分强力敌人），并且避免一般敌人进入“第二形态”。和匕首攻击类似，体术也能发动冲刺攻击，效果和硬直和一般体术类似。

对于大部分敌人来说，能造成最大硬直的部位和造成最大伤害的部位是一样的，那就是头。以初期的手枪为例，击中敌人头部两枪左右就能对其造成硬直，能够造成类似效果的还有脚部（必须两枪打在同一只脚上）和膝盖（同理）。根据攻击部位和敌人种类的不同，造成硬直的效率和硬直后的姿态也会发生变化，由此衍生出的体术和处决动作自然也会随之发生变化。熟练运用这些机制，可以更有效地对敌人进行输出或者控制。

另外武器攻击还能对大部分人形敌人造成部位破坏。每一种武器在部位破坏上的效率各有不同，抛开爆炸物和火箭发射器不说，部位破坏效率从高到低依次是霰弹枪→马格南→狙击枪→冲锋枪→手枪→弩。话虽如此，其实除了霰弹枪，以及打头的马格南和狙击枪以外，其他武器的部位破外效果都比较随机，基本不能将其当成什么正儿八经的攻击手段。部位破坏在战斗中的最大价值是可以避免人形敌人进入第二形态，双手断掉能够直接秒杀敌人，脚被打断就是秒杀，但头部破坏例外，头部破坏反而会加快部分敌人进入第二形态的速度。

▲移动到敌人的背后才能发动的潜行击杀，效果与处决类似。

「敌人变异」

除了部分强力敌人以外，本作的人形敌人，也就是最常见的杂兵，在被击杀后会有一定几率进入“第二形态”。这些第二形态分为“歪脖子”和寄生虫两种，前者失去爆头判定，攻击方式会被限定为近战，后者还会细分成两种不同的寄生虫，攻击方式和外观都有所不同。进入第二形态前，敌人会躺在地上并不断颤抖，此时上前按 R2 处决即可防止其变异。要想防止敌人变异，最好的办法就是处决。不管是哪种姿势，站着、跪着还是躺着，只要能够成功处决，敌人就不会变异。另外一个阻止变异的方法就是直接将敌人炸成碎片，也就是部位破坏。

不过玩家无论操作如何细腻，敌人的变异几乎是难以避免的。本作敌人变异的规律在部分场景中是固定的，要不就是某个特定敌人，要不就是登场敌人中随机抽选几位。这些敌人会在受到一定伤害后直接爆头并生出寄生虫，除非玩家用爆炸物提前将其炸成碎片，不然是阻止不了敌人变异的。另外别忘了，从敌人体内生出的寄生虫可以直接用闪光手榴弹秒杀。

「阿什莉」

本作玩家的保护对象，同时也是最“碍事”的存在。和原版相比，重制版的阿什莉没有 HP 设定，但受到攻击后会失去行动能力停在原地，再次受到攻击就会立即死亡。另一个会导致阿什莉立即死亡的情况是她被敌人抓走的时候，玩家可能会错手攻击到她。

除了死亡，另一个会导致游戏结束的情况离阿什莉被敌人抓走，当她被抓起的时候，屏幕右下角会出现图标提示，图标下还有一条进度条，如果进度条满了或者玩家里阿什莉太远，游戏就会结束。

和原版类似，本作除了部分没有视力的敌人以外，大部分敌人都不会主动攻击阿什莉，而是会优先去捕捉她。因此在大部分时候，阿什莉其实比里昂还要安全。阿什莉倒下后也不需要急着去扶她，还不如趁敌人被她吸引注意力的空档攻击敌人。不过这也只是“一般情况”，在一般情况下，玩家是不能攻击阿什莉的（瞄准时准星会自动上抬），敌人也不会主动攻击她，但范围伤害和爆炸物依旧能够波及到她。

商人

「基本职能」

商人的职能和原版类似，他依旧是玩家买卖道具和升级装备的窗口。商品的种类会随着流程推进而不断增加，在部分的流程节点里会出现显示为“限时优惠”的商品，典型的例子为首次遭遇商人时销售的“SR M1903”，和它捆绑销售的瞄准镜的售价就会降为零。这类优惠会在新商品上架的时候出现，优惠类型除了价格打折以外，甚至还有买一送一。这类优惠会随着流程推进而消失，所以建议是看到优惠就下手。

在高难度下，商人的部分商品价格也会发生变化。在硬核难度和专家难度，急救喷雾和火箭发射器的价格会直接翻倍，前者变成 10000 ptas.，后者则是160000 ptas.。另外在专家难度下，火箭发射器在每个区域（村庄、城堡和孤岛）里只能购买一个，最终章的时候会在此基础上再购买一个（也就是总共可以买 4 个）。而在其他难度下，这两个商品在每一章中的购买次数也是有限制的。

「商人委托」

随着游戏推进，玩家会在探索的过程中发现不少商人委托。这类委托的外观是一张蓝色的小海报，完成这些委托后返回商人处就能获得“尖晶石”作为奖励。用这些特殊石头就能在商人处兑换到各种珍稀道具、装备、珍宝或者武器配件。尖晶石也能通过搜刮或者击杀敌人获得，但数量很少。

而在这么多可以兑换的项目中，最值得兑换的是三个区域的藏宝图以及两张高级改造券（一张需要 30 个尖晶石，另一张则需要 40 个）。流程推进到城堡后就能解锁高级改造，与此同时也会解锁高级改造券的兑换。一般来说，玩家完成全委托，并且不兑换除了藏宝图以外的项目，才能在一周目内把两张券都兑换掉。不过其实也不是非常必要，具体原因可参考下文的“调校（升级）装备”部分。

另外委托本身并不需要玩家“先触发委托”再“完成委托”，“触发委托”并不是必须的，特别在二周目时，玩家完全可以无视第一步然后先斩后奏。只要要求达成，委托也会算作完成。按正常顺序接受委托的好处是接到目标型的委托时，系统会将目标直接显示在地图上（除了杀老鼠），算是个挺方便的设定。

「调校（升级）装备」

玩家可以花费金钱在商人处升级自己手上的武器。和商品种类类似，在一周目游戏中，玩家升级装备的上限也会随着游戏推进而逐步解锁。除了升级，匕首和护甲背心的修理也是在商人处。

流程推进到城堡后就能解锁高级改造，不同武器的高级改造项目也会不同。高级改造有两种方式，一种是将武器升满后再花钱解锁，另一种则是通过上文提到的高级改造券。高级改造券的好处是可以跳过升满武器这一步，并且不需要花钱，会大幅度降低玩家的花费，在后期升级一些特殊武器（例如芝加哥清道夫）时，可以让玩家快速获得强力的高级改造效果。

「靶场和扭蛋」

靶场是一个限定挑战关卡，只会在第 3 章、第 9 章、第 11 章、第 14 章和第 15 章才能进入。总共 12 关，4 大类，关卡随着流程推进不断解锁，第 14 章全部解锁。完成关卡会获得特殊道具“代币”，代币分为“银质代币”和“金质代币”两种，可以在靶场的扭蛋机抽挂件。一次花费三个代币，排列任意，“金质代币”的出货率会比“银质代币”更高一些。

挂件是本作新增的要素，说白了就是会给玩家额外增加三个增益效果，效果根据装备的挂件而定。装备的挂件不能重复，除此以外没有任何限制。挂件效果各不相同，部分强力的挂件能直接降低游戏的难度，但属于可遇不可求。扭蛋机的“抽卡”为伪随机，玩家只有改变投币的顺序才能改变结果。以下为全挂件的效果：

（注：“手枪弹药”和“绿色药草”为预购特典，因此不会收录进下表内）

名称	稀有度	效果
荷塞先生	普通	手枪弹药合成奖励触发率+15%
埃斯特万先生	普通	霰弹枪弹药合成奖励触发率+15%
邪教徒（巨镰）	普通	冲锋枪弹药合成奖励触发率+20%
迭戈先生	普通	步枪弹药合成奖励触发率+15%
萨尔瓦多医生	普通	步枪弹药合成奖励触发率+20%
曼努埃尔先生	普通	冲锋枪弹药合成奖励触发率+15%
邪教徒（盾牌）	普通	霰弹枪弹药合成奖励触发率+20%
贝拉姐妹	普通	马格南弹药合成奖励触发率+20%
士兵（铁锤）	普通	手枪弹药合成奖励触发率+20%
邪教徒（十字弩）	普通	弩箭合成奖励触发率+20%
士兵（炸药）	普通	弩箭雷合成奖励触发率+30%
邪教徒（引导者）	普通	绿色草药的生命恢复效果+10%
士兵（电棍）	普通	弩箭合成奖励触发率+15%
伊莎贝尔女士	普通	蝰蛇的生命恢复效果+30%
佩德罗先生	普通	蝰蛇的生命恢复效果+40%
玛丽亚女士	普通	马格南弹药合成奖励触发率+15%
鸡	稀有	各类鸡蛋的生命恢复效果+100%
黑鲈鱼	稀有	黑鲈鱼的生命恢复效果+100%
J.J.	稀有	物资购买价格优惠40%
里昂（火箭发射器）	稀有	火箭发射器购买价格优惠20%
里昂（手枪）	稀有	匕首修理费用优惠30%
艾达·王	稀有	护甲背心修理费用优惠30%
里昂（霰弹枪）	稀有	弹药出售价格+40%
路易斯·塞拉	稀有	武器出售价格+20%
阿什莉·格拉汉姆	史诗	绿色草药的生命恢复效果+50%
商人	史诗	武器改造费用优惠5%
独角仙	史诗	恢复类物品出售价格+100%
光明教徽	史诗	体术攻击暴击率+20%
可爱熊	传说	合成所需火药-1盒
打击者	传说	奔跑速度+8%

TIPS | 由于涉及到剧透，本作的挑战和对应奖励的详细列表将会放在专辑的最后一页，有需要的玩家可自行翻阅。

剧情模式
全收集流程攻略

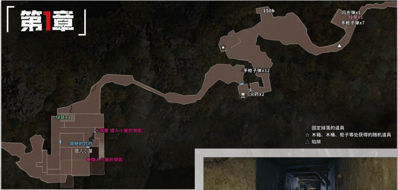
扫码查看由羽毛（喂狗组）与UCG联合出品的《生化危机4 重制版 完整地图》，地图将根据需求持续更新。

本作涉及的成就 / 奖杯大致可分为流程、挑战、收集、通关要求这几类，建议一周目完成所有挑战和收集类奖杯，暂时将通关评价、特殊条件通关抛之脑后。此部分将围绕标准难度展开，详细讲解关卡设置、攻关要点，并搭配上标记有全部物品位置的区域地图，帮助大家轻松拿到全收集（顺带送能省下购买藏宝图的资源!）。高难度的通关要点将会在单独的篇章讲解，以下是关于本部分内容的一些说明。

收集类：本作的收集包括全武器、城主人偶、藏宝图上标记的宝藏、委托任务，随地图探索获得的武器、全城主人偶所在位置、委托任务的发布及完成地点，全宝藏的收集都会在正文以及区域地图中说明。城主人偶共有 16 个，所处位置相对隐蔽，位于其附近时能听到发条声（在设置选项→语言→字幕→开启音效辅助字幕后，发条声会通过字幕显示，更不容易错过，但仅限于距离很近的人偶），完成全收集后会解锁一把奖励小刀（属于全武器收集的一部分）。全武器的成就 / 奖杯可跨存档、跨周目继承，仅需获得过一次即可。收集武器方面，主要是在商店用金钱购买或是用尖晶石（委托任务奖励）交换，通关后继承存档开启新一轮游戏，会在商店中解锁无限火箭筒（仅限多周目）。此外，还有部分奖励武器与专家难度挂钩（以新游戏通关 / 以 A 以上的评级通关），至少需要完成二周目游戏才能解锁。

挑战类：进行一次武器升级、招架一次攻击之类的挑战无需多言，正文中会详细展开部分流程相关的挑战（例如无伤通过某些桥段），详细讲解过关要点、分析思路。与靶场相关的成就 / 奖杯建议在一周目完成，该部分的详细攻略将在单独的篇章分享。

「第1章」



1. 游戏刚开场的一小段时间里还不能使用武器，在进入房子前不用担心错过道具。在房间内遇到第一个村民后，拾取地上【猎人小屋的钥匙】，出门打开右侧的门沿着通道走到尽头就会触发剧情，随后原路返回，来到楼梯前要多加留意，此处会出现流程里的第一个敌人——断颈戛纳多。它的强度比一般村民更高，是在敌人倒地后腾空变异而成，攻击他们的身体几乎打不出硬直。攻击方式是用双手抓住里昂（伤害很高），此时需要连打 QTE 挣脱或使用匕首反制。它会前冲两次，之后陷入一段短暂的硬直。推荐连续射击头部迅速解决，不过这还属于教学敌人，击败后并不会掉落物品。从节省资源的角度来看，可以绕到一旁的障碍物后，卡住他的行动立即绕道而行走上楼梯。

2. 回到上层，可以看到走廊尽头的一名持刀的敌人，中央房间内还有一名赤手空拳的敌人（打完没奖励，但可以利用他们练习一下匕首招架）。无视持刀敌人，直接跑向走廊尽头右转上楼，即可一枪不开离开此地。楼梯旁的柜子内有药草，不要忘了。

3. 从二楼跳出后，穿过吊桥的第一个拐角有只乌鸦，击败后会随机掉落奖励（金钱、火药等）。接下来会遇到第一个打字机，除了保存游戏之外，预购或购买豪华版的玩家还能在此处定制手提箱，为之后的流程提供便利。来到室外，射击乌鸦获取资源，然后跟随地图指引沿路搜刮。下蹲穿越树木，会有敌人从右侧出现，其中一个在倒地后会变异为断颈戛纳多，建议用匕首处决。沿小路前进时靠着左侧行走，地上有捕兽夹（不会造成伤害，但有较长硬直）。左侧小屋内有很多资源，但也藏着准备偷袭的敌人，可以提前透过木板射击头部。

TIPS 断颈戛纳多虽然枪械抗性很高，几乎打不出硬直，但触发其他敌人的体术时，蹭到他的伤害非常显著。另外，他与之后遇到的寄生虫敌人类似，可以通过投掷闪光弹秒杀。

村庄广场

注：此处提及的攻关路线以地图方位为准。

4. 打开村庄大门不久便是激烈的村庄围攻，在被一名敌人发现后便会触发全员警戒，随后会遭到海量敌人的围攻。这是一场限时战斗，战斗的结束以敲钟界定，可以通过快速击杀敌人加快进程。

5. 村庄广场上方的小房屋内有一处柜子，在触发警戒前毫无异样。但在触发警戒后会有敌人从里面跳出，需要留意。开局尽可能潜行搜刮资源，如果准备击杀电锯男，建议拿上右下方房屋内的手雷。屋内两名蹲守的敌人可以暂且无视，趁他们反应过来之前直奔手雷再逃离此地。准备工作就绪后，就可以来到双层大房屋准备迎战电锯男。

电锯男：出现条件主要有三种，玩家抵达右上方的出口、进入警戒状态一段时间，或是在进入双层房屋内触发剧情。他的攻击会直接秒杀里昂，不过在拥有匕首时，可以通过长按举刀键触发特殊动作，以极大的耐久为代价抵御电锯攻击，在匕首满耐久（可以扛两次）或极低耐久时触发收益更高。此处的电锯男建议用手雷、霰弹枪处理，此时身上应该还有进村前在小屋拾取的闪光弹，扔出后可以直接用匕首处决造成大量伤害。（打头硬直也能触发）

要点：进入双层房屋后，快速完成搜刮，在二楼拿到霰弹枪和第二颗手雷（如果动态难度较低，其他地方可能会多出一枚手雷）。随后迅速踢下窗边的梯子，为生存提供保障，二楼的三个窗户都可用于紧急逃生。触发电锯之后的战斗，尽量保持后背的绝对安全，否则可能被围攻至死。在二楼利用手雷、闪光弹、霰弹打起来相对安逸，但需要让手雷尽可能炸到更多敌人（也可以砸向电锯男打断其动作），扔出闪光时也要确保能第一时间上前处决。

牛棚与油灯：如果选择在广场作战，可以打落牛棚的油灯（许多时候会自己掉落），让“火牛”助阵。它不一定会冲向电锯男，但很容易打散村民的阵型缓解压力。当电锯男在牛棚下，油灯也能将其点燃。利用牛棚的打法收益很高，但容易被围剿，相对危险，需要熟悉周围敌人的阵型。

触发敲钟剧情后，在村庄内搜刮完资源便可朝着出口离开了，此处部分场景在后期才能完全探索（不要忘了藏在柜子里的人）。

TIPS 村内有一处高塔，需要通过梯子爬上，在拾取上方的药草或站立一段时间后便会倒塌。但其实爬上梯子后，不随意走动是不会触发坍塌的。推荐在此处守梯迎战，安全性较高，但面对电锯男时，必须要用上霰弹枪和手雷。

TIPS 在多周目中触发村庄防卫战后，可以爬上双层房屋楼顶，看向教堂方向（公鸡图标），就能用狙击枪射击挂钟，就能主动结束战斗。

农场

注：农场部分的收集逐渐开始多了起来，该区域需要收集的除了宝藏，还有5个蓝色徽章。在接取悬赏任务（地图右上方）后，5个蓝色徽章的位置会在地图中标出，但部分徽章藏得相对隐秘，在此会展示具体位置。难以发现的宝藏同理。

徽章 1、2：前两个徽章都能在大牛棚旁边看见，其一在打字机所在房间背后，其二在牛棚内的柱子上。牛棚内的徽章可以无视柱子体积，使用匕首穿模将其破坏。

徽章 3 与珍珠项链：在农场边缘可以找到一处旋转的风车，上面挂着提灯，将其打落后就能拾取宝藏。如果提灯在污水池上方掉落，获得的宝藏会是肮脏的，价格更低。要想获得干净的、高价的宝藏，需要等提灯转向右方时射击。

徽章 4：位于地图右侧的双层农场上方，此处的大门需要从内部打开，一旁的神龛需要在后期获得钥匙后回来开启。图中左侧为蓝色委托书，正路在委托书后。

徽章 5：爬梯子来到 2 楼之后，左侧（双层农场的 2 楼外侧）及后方（跳到 1 楼的新区域）各有一扇门。徽章在后门区域的地板下。

1. 进入农场后先解决几个落单的敌人，在一层尽可能收集完资源、宝藏、徽章。在出口旁进入大风车内部，进门就会遇到一处绊雷，蹲下缓慢靠近将其拆除。来到楼上后，建议先走后门跳下，打开一层通往农场内的门（互动三次或用匕首、枪攻击一次）。农场内的桌子上是关键道具【木质齿轮】，将其装在大风车二楼的机关处，便可开启大门继续推进。

2. 进入农场内部后，会触发大门口敌人的警戒，一个手持铁锤的牛头人会破门而入。他的伤害、血量都较高，不过没有即死攻击手段。其弱点为头部，可以打出体术硬直。在中距离时，他会使用旋转攻击靠近玩家，此时需要按下蹲键躲避（屏幕中央会有提示）。

3. 大门被攻破后，除了牛头人还会有数个村民接连涌入，建议爬上梯子并在此处蹲守。当敌人准备爬上梯子时，通过射击将其击落。普通村民使用手枪即可，歪脖子和牛头人建议使用霰弹枪，将它们引到一楼的绊雷旁可以事半功倍。

4. 穿过吊桥之后不久，会来到崖边小道，在正路上会触发落石的演出，需要及时按蹲键躲避。高处吊桥的敌人被打中后会直接坠落，处理起来相对容易。

湖畔聚落

1. 该区域有多个投掷炸药的敌人，场景内还有许多捕兽夹，需要特别小心。最稳妥的打法是，进入该区域后立即射击图中房屋缺口处的敌人；图中左侧屋内有绊雷，在清理右方威胁后，可蹲守此处等敌人经过时将其引爆。

2. 敌人扔出的炸药可以为我们所用，能够对敌人造成显著伤害，可以先预留一两个投掷炸药的敌人，再找好掩体确保自己的安全（炸药不会穿墙造成伤害）。

发条人偶 1: 进入扔炸药敌人所在的房屋内，将其清理后往天花板看，可以找到发条人偶 1。

3. 地图上方的铁门（通往林中祭坛，可拾取小钥匙）、小屋内上锁的抽屉（正好可以用祭坛的小钥匙开启），都需要在第 4 章之后回来探索。

「第2章」

1. 本章节最开始时是没有任何武器、道具的，往外走的过程中沿途会捡到药草和菜刀（临时匕首，耐久、伤害都更低）。拿到菜刀后打开第一扇门，左手边有个背对玩家的敌人，可以蹲下靠近暗杀或是奔跑到背后（速度够快就不会被发现）暗杀。

2. 来到室外区域，此处的敌人需要正面迎击。如果反应够快，在出门后可以立即向他开始攻击，否则还是建议等待招架成功后再反击。场景左侧的两个壁炉可以开启，里面藏有资源和宝藏；右侧的铁门需要继续往前推进，开启机关后迅速赶回此处；地上的捕兽夹要提前清理，否则会干扰战斗甚至延误进门时机；该区域还有 2 只老鼠，是悬赏任务 - 鼠害治理的一部分，建议在其行动路线上蹲守，通过提前刀消灭。

3. 翻过窗户后，可以看到面前残破的墙壁，立即翻越过去就能暗杀敌人。这片区域的拐角附近，还有最后 1 只老鼠。

4. 开启机关后，立即原路返回（期间翻越断墙能节省不少时间），从铁门进入即可拿回所有装备。此处锁上的抽屉内有宝藏，在接下来的战斗区域中就能找到钥匙，记得回到此处。

5. 继续往前推进会首次遇到商人，可以将此前收集的宝藏、没用的关键道具出售。顺带可以根据个人喜好购买道具、升级武器，当前的资源、装备还不算太多，可以不用急着购买手提箱扩容。尖晶石交换（委托任务奖励）目前解锁的物品优先度不高，黄色草药在单次流程中会有盈余，村庄藏宝图可以由本部分的地图代替。其中的惩罚者可以根据个人喜好兑换，几乎全方位都远优于初始手枪，仅是升满后的威力少 0.1 而已。但再往后还有 2 把相当优秀的手枪（无需尖晶石），推荐暂且保留尖晶石（如果需要解锁全武器成就 / 奖杯，可通过读档进行）。

溪谷

本区域的目标是前往②区域，拿到上层的六边形浮雕。随后从③处上坡，用机关开启大门原路返回。

要点：这段流程的敌人数量众多、分布很散，且有多个投掷炸药的敌人，期间还会有溪谷上方远处敌人的干扰。求稳的打法是利用窗户、梯子等地形，在敌人翻窗、爬梯时将其打落。这些狭窄的地形很容易限制住敌人行动，防守起来相对容易。尤其推荐来到图中①房（需要翻窗户进入）内，旁边的门从内侧锁上了，是绝对安全的，仅需守住小窗户即可。部分敌人很容易被直接打落悬崖，楼上扔炸药的敌人也会提供火力支援。

小钥匙：在大致清理完①附近的敌人后，前往②处，翻窗户进入屋内。在一楼打开一扇门后，可以在一旁的柜子上找到小钥匙，可用于开启此前工厂里的抽屉。

1. 在②房内部爬上梯子，即可找到开启村长家大门的石雕。

2. 在③的坡道处，需要随时留意从后方袭来的敌人。坡上的爆桶可以尽快引爆，能处理掉附近的远程敌人，在确保附近没有敌人后再去开启机关。

注：在用雕像开门之前，建议先回到废弃工厂，用刚拿到的小钥匙打开抽屉获取宝藏。在进入村长宅邸之后，就无法回到该区域了。

村长宅邸

1. 用雕像开门时，让图案与凹槽形成“左右对称”，然后将其翻转即可。该区域最初的两名敌人都背对玩家，可以选择潜行暗杀。直接奔跑暗杀右方敌人，大概率会被发现。可以先蹲下行走暗杀中间障碍物后的敌人，只要不在另一人视野范围内，即便是在旁边也不会被发现。在上楼梯前，先来到左侧蹲下穿越障碍物，有资源和宝藏。

发条人偶 2：发条人偶在地图左侧的小屋内，进门往右边角落就能看到。桌上还有关于发条人偶的文件，某种意义上这属于教学送的人偶。

宝藏说明：①在小屋门口，慢慢将视角往上挪，在高处的黑布左侧有一个提灯。

②走出小屋后，左侧有一处肮脏的水井，上方的提灯先不要急着打。射击称重用的木棍，并就会被盖上，再打下提灯就能获得干净的吊坠。

2. 继续往坡上走会遇到一个电锯男，打法就不过多赘述了，此时背后会有 2 位村民偷袭，建议优先解决他们。场景内还有一些捕兽夹，可以限制住电锯男的行动。来到村长宅邸外侧时，需要小心绊雷和捕兽夹。

3. 从后方绕进村长宅邸后，立即就会看到左侧的门，门后是厕所还藏着一名敌人，不开门暂时不会触发仇恨。可以提前击杀他，获取一些资源。

小钥匙：从后门绕进屋内抵达客厅，在壁炉右侧的角落桌上能找到小钥匙。

水晶球：一楼有一处被密码锁上的柜子，密码相关文件在 2 楼走廊上。密码为“谷物 | 猪 | 小孩”，开启柜子获得水晶球后，会有一名歪头寄生者来到客厅。他就是此前厕所的那一位，即便提前击杀也会固定触发，不过击杀 2 次也能获得 2 次资源。

在二楼利用水晶球开门，摆成上图的图案即可。放上去之后，不要漫无目的地旋转，先往上 / 下移动确定好大致结构（中间一条杆）。然后再进行左右旋转，微调即可。进门之后打开抽屉即可获得【徽记钥匙】，并触发剧情。

「第3章」

注：村长房间内需要特别留意，墙上照片后有一个拉杆，可以打开阁楼的暗门。但需要在第5章救出阿什莉，与她一同回到此处才能前往阁楼，楼上有一个发条人偶和宝藏，非常关键，且很容易错过。

打开村长家正门后，先来到房屋右后方拯救被夹住的小狗，这会影响到后面某个部分的玩法和剧情。

重回村庄广场

用徽章钥匙打开铁门，继续往前走发现从另一个方向回到了村庄广场。这里许多场景都发生了变化，其实只有一条路线，目标是前往广场右侧的小教堂。

宝藏说明：回到村庄之后，来到地图上方（柜子藏人）的房屋内，用小钥匙打开柜子。

> **TIPS** 从此处回到村庄时，前方路上会发现一只乌鸦，不久后第二只也会在此处停留。在第二只快要降落时，射杀前一只乌鸦是不会被惊动的。

3. 抵达村庄广场中心时，会触发高塔坍塌的演出，随后会涌出多条变异野狗。建议立即后撤以免被包围（抽屉上锁的房门口也有一只），找到几处狭长的过道，背靠道路尽头作战。另外它们是不会进入房间的，情况紧急时可以进屋躲避。它们很容易被打出硬直，但移速、攻速都非常快，近身时推荐用霰弹枪处理，中距离以上可以拿手枪慢慢打。

4. 面向集会厅方向，接下来需要进入右侧小屋（门上了锁，需要破坏），进门后马上就会遇到绊雷。另一扇门后还藏着手持斧头的村民，需要做好招架、射击的准备。小教堂左侧尽头的井口现在开放了，可以到下层获取一些补给。进入集会厅后，注意搜刮资源，这里物品较多。进门左侧箱子内是蛇，推荐直接用匕首直刺，蛇肉可用于回复生命或出售给商人（涉及悬赏任务）。天花板提灯内有宝藏，之后还会再回来一趟，无需太担心。

悬赏任务 - 蝰蛇猎人：在商人对面的墙上即可接到该任务，随流程推进到湖边区域时，就能遇到足够数量的蝰蛇。

教堂外侧

悬赏任务-毁墓人：来到教堂右侧，穿越通道能在教堂背面找到任务文件，右侧宝箱内有宝藏，左侧楼梯爬上后可以拾取闪光弹。任务地点位于教堂大门外的墓地，找到两个相同且相连的符号后，用匕首破坏即可。

崖边/采石场

1. 悬崖边的栈道上会出现多个投掷燃烧瓶的敌人，建议提前找好掩体，以免在混战中被波及。入口处左侧小屋内的箱子里有蛇，

宝藏说明：栈道外侧有一个提灯，将其打落后暂时无法获取。需要在第 4 章中，乘船前往下层的支线区域拾取。

2. 来到采石场区域时，会在墙上找到悬赏任务 - 破坏蓝色徽章 2，先不要急着往里冲。采石场中央有海量的乌鸦，以及数个变异野狗，投掷一发闪光弹即可击杀全部乌鸦，能获取大量资源。

蓝色徽章 1/ 宝藏：进入采石场区域时，往出口方向抬头看，就能找到蓝色徽章和宝藏提灯。

靶场：来到湖边商人所在地时，便会解锁靶场小游戏的前 3 关（1-A/B/C），完成挑战后获得的代币可用于抽取饰品。推荐在解锁新关卡时第一时间完成，详细的关卡攻略请看此专辑的对应部分。

宝藏 - 六边形拼图 A：在楼梯侧边的宝箱内可找到该道具，用途为开启湖边的宝藏。共需要找到 3 块拼图，在第 4 章中才能完成收集。

发条人偶 3：从商人面对方向的梯子处跳下，往右前方的通道走，在道路尽头抬头看，人偶在屋檐下。

注：商人楼下区域还有被锁上的抽屉，这是此后流程的必经之路，无需担心错过。

■发条人偶3位于屋檐下方。

渔场

蓝色徽章 2：来到湖边后，可以通过木板的看到下方的徽章（此时无法命中），需要在湖边停船处，朝该方向射击。

蓝色徽章 3：在渔场落入水中后，在上岸后的第一个小屋内就能找到，不容易错过。

战斗要点：渔场内的敌人数量较多，且分布较散。高处会有许多远程敌人骚扰，建议时刻找好掩体或优先解决高处敌人。场景内有多处绊雷，随时留意其响声，可以将敌人吸引至附近引爆。

搜刮要点：推荐特别留意水中的动静，该水域内有大量蝰蛇（涉及此前的悬赏任务）和黑鲈鱼，都可用于回复生命值，回复道具紧缺时不要错过。另外，该区域中央有棵长毛的大树，可以射击上方的鸟窝获取资源。在高难度下如果觉得敌人太多难以搜刮，可以先无视敌人完成目标，第 4 章再回来搜刮，敌人会全部消失。

六边形拼图 B/ 蓝色徽章 4：在木质栈道上走到底后，需要从上方跳下（暂时无法回去），穿越通道底部即可找到拼图和徽章。

小钥匙：位于存放燃料小屋外的左侧，可以不急着使用。

湖之主

TIPS 来到湖边后，朝着湖面射击、投掷道具会触发特殊剧情。奖励为……里昂被湖之主吃掉的特殊死法，这是原版便有的彩蛋。

这是一场机制BOSS战，玩家需要控制游艇方向躲避障碍以及BOSS的攻击。攻击方式为向其投掷鱼叉，该武器的弹道下坠明显，且飞行速度较慢，需要提前适应。在BOSS拖拽着游艇移动期间，可以持续投掷鱼叉造成伤害，建议瞄准它头朝向的一侧（头朝右，就打身体右侧）。在移动一段距离后，它会潜入水中，利用180°的转身扑向游艇，需要提前准备回避。在它移动期间，持续往同一侧转向就能躲开攻击。

战斗进入一定阶段后，它会遁入水中，需要根据声音方位判断其位置。在它径直冲向游艇时会张开大嘴，在那之后射击命中就能造成有效伤害，并会打断其动作。（高难度下要命中多次后才能打断）BOSS的弱点位于身体尾部右侧寄生虫蠕动的位置，击中后会有明显的画面特效。

「第4章」

船屋/壁画洞窟

在进入壁画洞窟之前没有关键收集，只有几处补给。蹲下穿越洞穴后，会触发特殊剧情演出，这是首次遇到头上“爆虫”的敌人。近身时虽然能通过匕首招架触手攻击，但其攻击方式难以捉摸，攻击速度也较快，建议保持距离作战。向他们投掷闪光弹即可直接秒杀，推荐在该类敌人聚集时使用。一般来讲，持续射击头部收益最直观，打腿很难造成体术硬直。

来到洞窟内部，第一个场景内有教堂钥匙，需要在本章中收集剧情道具后开启。调查洞窟内第二个场景的壁画，会显示接下来的任务目标。

神龛钥匙：走出洞窟后可在右侧宝箱内找到神龛钥匙，这非常关键，会涉及村庄区域的多个宝藏收集。

悬赏任务 - 寻蛋启事：同一位置左侧墙上就能找到该委托，在本章节中前往湖泊最右侧区域，可以在养鸡场中找到任务所需的金蛋。如果错过该金蛋，在此后抵达城堡区域（11章开始，支线区域）时还有机会补救。

湖泊西南

注：本章节中玩家需要乘坐游艇在湖泊周边探索，有大量重要收集，请务必多加小心。

刚驾驶游艇时，往左前方走就能回到商人处，这是之后流程的必经之路，如果没有购买/升级需求，可以暂且忽视。

支线区域宝藏：开船左转后沿着水路一直走到底（途中左侧上岸的地方为大洞窟祭坛，是主线区域），抵达该支线场景后，这里有两处宝藏。其一需要用刚刚获得的神龛钥匙开启，其二需要打落上方的提灯（在第3章就能打落）。

战斗要点：大洞窟祭坛区域，这里使用投掷物的敌人较多，建议射击投掷物（需要先让他们点燃），或是打出硬直使其掉落在地。场景上方还有多个油灯，打落后也能造成可观的伤害，既能节省资源，清理敌人效率也更高。

提灯宝藏：沿着洞窟右侧走，爬上梯子后经过木板时，左手边就能看到提灯，需要回到下方区域拾取。

机关解谜：该区域尽头的机关对应了三个按钮，它们的图案在附近的墙壁上，在机关处按下"左上""右上""下方"三个按钮即可。

湖泊中部

武器 Red9：在湖泊正中心处有一艘废弃的船，在这里可以拾取到武器 Red9 以及宝藏。Red9 是威力最高的手枪，但扩散范围极大，远程作战命中相对困难。可在商人处交换配件，改装后能有效抑制扩散。

鸡岛：该区域位于湖泊中部东侧，盛产各类型的鸡蛋，这也是流程中为数不多的金蛋产地。场景左侧还有一个宝藏，不要错过。

重回湖畔聚落

注：此时玩家已经获得了徽记钥匙、神龛钥匙，湖畔聚落区域能完全探索了，这里的关键收集较多，还会解锁新的悬赏任务。

发条人偶 4/ 小钥匙 / 悬赏任务 - 帮我抓条大鱼：用徽记钥匙打开铁门，洞穴左侧为悬赏任务所在地。进入右侧的房屋，爬上梯子后会来到林中祭坛区域，小钥匙位于图中的推车上（爬上梯子后左前方），发条人偶位于栅栏外侧（爬上梯子后正前方）。

从林中祭坛返回后，会遇到“爆虫”野狗，比以往更加凶猛。弱点为背后的触手，使用闪光弹能够直接击杀（爆虫状态）。这里的战斗相当危险，野狗与村民齐上阵，可以先退回门内击杀全部村民。当玩家进入门内、爬上梯子之后，野狗都会逃离玩家，紧急情况可利用这一点逃生。

小屋宝藏：小屋外侧左后方的宝藏需要用神龛钥匙开启。在林中祭坛捡到的小钥匙，正好可用于开启小屋内的抽屉。还有一个宝藏位于初遇路易斯的地道尽头。

悬赏目标区域 - 帮我抓条大鱼：任务目标在第 4 章最初的区域，乘船来到地图南方的船屋附近，就能看到在湖中游动的大鲈鱼。用鱼叉命中后，乘船拾取即可。

湖泊东北

小洞窟祭坛位于湖泊东北方，是获取主线道具的必经之地，一旁水中还有许多鲈鱼。先来到房屋左侧，沿梯子爬上，途中会看到场景内的三个图案，这是一楼用于开启机关的密码（“左”“左下”“右下”）。

六边形拼图 C/ 宝藏说明：开启机关拿到雕像头部后，右边桌上的宝箱内为拼图。从旁边梯子爬上二楼，破坏头顶的吊灯可以拾取宝藏。

■六边形拼图C

返回教堂

收集完两个雕像后，回到壁画洞窟内获得教堂钥匙，随后乘船往左回到商人处。

商人楼下：乘船上岸后，不要忘记用小钥匙打开抽屉。此前如果没有收集发条人偶3，这时也能补上。

拼图宝藏：经过商人处上楼梯，重新回到“湖之主 BOSS 战”前的船坞，找到拼图宝藏所在地。该解谜看似复杂，但从过关角度而言相当简单，只需按照“左下→上方”的顺序转动即可过关。

返回教堂的途中需要经过采石场，在那之前记得用神龛钥匙获取宝藏。采石场区域会迎来与巨人的战斗，场景周围会出现许多新增的补给（摆放位置参考第3章地图部分）。采石场西北侧也打开了一处裂缝（战斗后），穿过之后可以拾取宝石并找到文件。

巨人战：与巨人作战时，推荐保持距离或是站在它双腿之后输出，但两种情况都并非绝对安全且各有优劣。在脚下时，需要注意的招式主要为跺脚，看到抬脚动作后往另一侧绕开即可。玩家位于屋檐下时，它会掀起屋顶投出，贴身、从脚下穿过就能躲避。期间不会有其他攻击，可将其视为一种控制手段。

中远距离作战时，更容易打中头部，推荐使用手枪和狙击枪。需要特别留意的是冲撞和跳起砸地，冲撞的前置动作为俯身，需要提前往两侧跑开躲避；跳砸的前置动作为下蹲加举起双手，这一招可以通过 QTE 按键躲避。

战斗进入一定阶段后，背部会长出寄生虫，推荐在力所能及的情况下射击此处。之后再造成一定伤害便会使其倒地，此时触发体术后，需要在背上持续按下挥刀键攻击弱点。该过程是需要消耗匕首耐久的，并且此时匕首损坏会直接中断体术动作。打出背部弱点后，利用高威力（霰弹、狙击）、持续输出型（冲锋枪）武器直接攻击也是一种选择，效果甚好。

注：如果此前在第3章开头救过村庄家旁的小狗，它会在这场战斗中助阵。不仅有多段特殊剧情动画，还会在战斗中吸引巨人注意力，为玩家提供输出机会。战斗进展到一定阶段时，还会额外触发一次巨人的倒地，会极大地提升战斗体验。

小钥匙：位于教堂一层三色机关右侧桌上，推荐此时立即前往教堂右侧小房屋内打开抽屉。

三色机关：开启机关的拉杆在左侧墙上，所需的蓝色按钮在教堂右侧走廊尽头。该解谜需要利用三色玻璃及其缺口，共同组合出教会的图案。首先要找准参考目标，从图案中心着手，持续旋转三种颜色的机关。使三色玻璃中心区域形状，恰好与教会图标扣上。

第5章

提灯宝藏：本章节一开始，里昂和阿什莉就会出现在二楼走廊上，先回到救出阿什莉的房间，这里有一个提灯宝藏。

此时教堂一楼有多个敌人，会投掷飞斧攻击，蹲下行走是不会被察觉到的。从三楼跳出，回到教堂外侧后会遇到大批敌人，且爆虫率极高。在这里可以尝试完成“捂住你的眼睛（使用闪光弹一次性消灭3个敌人）”这个成就/奖杯，将3个敌人打出爆虫状态，投掷一发闪光弹即可。回到集会厅旁的商人处，一旁的墙上能找到悬赏任务-凶猛的疯狗，需要回到村长的宅邸（本章节过后将无法完成）。

村庄广场宝藏：与阿什莉一同来到村庄左侧的谷仓处，让她从内部打开大门后就能获得宝藏。

重返村长宅邸/农场

注：随流程回到村庄广场后，先不要急着推进剧情，先从村庄西南侧上坡回到村长宅邸。这片区域会涉及击杀野狗的悬赏任务、发条人偶以及宝藏的收集。本章节过后，将无法回到此区域！

来到村长宅邸后，前往二楼房间内。书桌右侧墙壁的画像后有拉杆，能够开启阁楼的暗门，让阿什莉前往上层将梯子踢下便可前往阁楼。

发条人偶5：在阁楼遇到第一个向右的拐弯处，往左侧木桶后方看，能在夹缝中找到人偶。

阁楼宝藏：在阁楼蹲下经过障碍物，在道路尽头桌上即可找到宝藏。

悬赏目标-凶猛的疯狗：从村长宅邸大门（侧门道路已被封死）走出后，会触发强力变异野狗的剧情，跟随它回到村庄广场才会展开战斗。它的攻击性极强，背后的触手会对中远距离进行攻击。行动力方面，相较于普通野狗更为敏捷，会频繁地使出左右横跳，对瞄准的干扰较大。使用手枪极难打出硬直，推荐使用霰弹枪、冲锋枪作战。另外，即便它属于爆虫状态，但闪光弹是无法造成击杀的，仅能触发一段倒地硬直（可以用匕首补伤害）。推荐站在牛棚附近与它战斗，利用中间的牛阻挡进攻（承受一定伤害后会死亡）。

回到村庄区域，从双层房屋二楼右侧跳出，往第1章中农场（电锯男出现的区域）方向走。农场会出现一个徒手牛头人，躲避方式依旧为 QTE，伤害相较于铁锤略低。此时场景内有许多资源刷新了，记得搜刮一下。

神龛宝藏：在来到出口之前，前往右侧开启神龛拾取宝藏。

注：穿越大门、走过吊桥后，此前的区域就无法返回了，如果还有未完成的收集，建议回去补完。走出农场大门前，右侧的房屋内多了一个商人，可在此进行补给、升级，接下来的战斗异常激烈，需要做好准备。

木屋防守战

这场战斗中，需要与路易斯坚守阵地，他会协助里昂射杀寄生者。路易斯和里昂在打出敌人硬直后，都能由对方触发体术动作，杀敌效率很高。战斗中他偶尔会提供弹药，或是在里昂被抓住时出手相救，站在他附近战斗收益体验良好。

该战斗主要分为两大阶段，一阶段时敌人只会从一楼的3个窗户进入，2楼是暂时安全的。桌上的木板是非常关键的道具，能够永久封上一扇窗户，阻止敌人进入。随着杀敌的增加，还会按先后掉落2个木板，可以将一层完全封死。开局后立即搜刮一层资源，用木板封住楼梯下方的窗户。然后用柜子挡住第二扇窗户，此时可以暂且集中精力对付（离楼梯最远的窗户）的敌人。推荐增加击杀速度，尽快获取三个木板将一楼全副武装。比较安稳的打法是守楼梯，敌人之间会互相阻挡，攻击最前方的敌人即可。

进入二阶段时会播放一段剧情动画，村民们会搭梯子从外侧爬上2楼。在基本清理完2楼敌人后，最好立即踢下两处梯子（有一个梯子在图中右侧的阳台上），延缓敌人攻势。根据玩家的杀敌效率和选择难度，这里的敌人可能会变得非常多。不要吝啬手雷、闪光弹、弩箭雷等道具。一旦击杀效率过低，就会出现十余人挤在小房间内的盛况。二阶段开始后，会有手持铁锤的牛头人入场，如果一楼对应的窗户被封上了，还会触发一段特殊的入场动画。一楼的空间更加开阔，自己不容易被逼入死角；二楼空间狭窄，敌人更集中，使用手雷等范围攻击收益更高。整体作战思路还是保证自己安全，二楼人多就从爬梯处跳下，在一楼时可以绕桌子战斗。在击杀牛头人后，要尽快拾取物品，之后很快就会触发剧情。

「第6章」

本章节开始时，商店内会新增一把镇暴枪（霰弹），在最终改造之前，数据全方位优于W-870，且弹丸扩散更加集中。

推开一扇大门，来到山谷区域，这里环境非常凶险。高层远处有两名投掷燃烧瓶的敌人，威胁性很大，推荐在进入警戒状态前优先处理。一层道路狭窄，且地上布满了捕兽夹，盲目乱跑的下场很惨。触发敌人警戒后，会瞬间涌出多个村民，以及一位铁锤牛头人。推荐打法如下，优先开枪打掉左上方的远程敌人。触发警戒后，快速跑向二层驻守，同样是利用狭窄地形限制敌人行动。但需要小心照看阿什莉，此时让她紧跟会更好，投掷手雷时也要尽量远离她。

宝藏：左侧的小屋内不仅藏有宝藏，还有一名时刻准备偷袭的敌人。

发条人偶 6：在进入关隘之前，道路右侧可以看到燃起的火堆，人偶就在火堆右下方。

关隘

走上楼梯抵达二层，来到双层房屋外侧时有三条路。进门前，往右走跳下，能抵达一片新区域搜刮资源，打开两扇单向门。在二楼进门后，往左走会找到藏有宝藏的神龛，这里跳下去之后是起点区域，建议原路返回。二楼内部有许多补给，接下来的战斗相当激烈，一二层各有一处柜子，让阿什莉躲进去十分安全且省事。

注：从二楼内侧跳下后，在触发剧情前无法离开。如果提前从外侧打开了门，就能为之后的战斗留一条后路。

在一楼触碰墙上的把手后，就会触发两个电锯大妈的战斗，肆意倾泻火力即可。可以在她们出来的地方，提前备好多颗弩箭雷，引爆后效果绝佳。尤其推荐在她们队形还未分散时，投掷手雷造成伤害，在她们倒地时用重火力压制。另外由于开战后不久会有敌人从小屋东侧入口进入，因此提前将北侧入口的后门打通的话，能给自己多留一条退路。

战斗开始不久后，左侧的门会被敌人打开，会有海量敌人排队涌入。可以选择从后门逃出（刚打开的这扇门也是可行的，但更危险），在更宽阔的区域与敌人迂回，战斗起来更加安全（追求速杀还是在屋内解决最好）。资源紧缺的情况下，还可以利用其他村民补伤害，例如让燃烧瓶落在电锯大妈附近、让其他爆虫敌人展开无差别攻击。

TIPS 当敌人朝你扑来时，用手雷砸向她们是能触发硬直打断动作的，面对电锯大妈时就能利用这一点反击。

用把手打开大门后的一段路上没有关键收集，进入的第一个房屋内部有大量资源，不要错过。

村长追逐战：打开大门后这场追逐战便已开始，这段流程中玩家无法对其造成伤害，但可以造成一定硬直延缓行动。一旦被村长追上阿什莉，游戏就结束了。这条路上只有左侧小屋内有闪光弹，想要拿走需要拥有一定的走位能力，得成功带领阿什莉绕开门口的村民。常规打法下，不推荐拾取该闪光弹，直接顺着坡往上跑即可（碰到敌人往旁边躲一下）。看到爆桶后、附近的敌人准备冲刺时，将其引爆开路。最后一道关卡是手推车旁的敌人，如果畅通无阻地冲向此处，稍微往两侧绕一点就能挤过去。过去之后，立即走上左侧栈道即可触发剧情。如果想多贪一点资源，可以回头射击推车上的爆桶，注意自己和阿什莉的距离。由于村长追得很紧，外加阿什莉的移动效率有一定的随机成分，因此建议有必要的话可以直接用霰弹枪和闪光弹开路。

比托雷斯·门德斯（村长）

来到屠宰场二楼后，会正式触发村长的BOSS战。场景内有多处补给，还能通过两侧的楼梯前往二楼。其中比较关键的是二楼的菜刀，可应急使用，这场战斗中需要利用到匕首招架和处决。

一阶段：该阶段下不推荐与其正面近身作战，他的投技速度很快，难以应对。当他抬起手后，会砸向前方区域，看到动作后要即时绕行。当他背后的钳子高举，正在蓄力时，需要尽早远离，随后他会使用大范围的横扫。战斗时还需要时刻留意QTE提示，这类攻击很可能会连续施放，不要松懈。战斗时持续绕背会相对容易。

建议爬上二楼与他作战，所有招式都更容易躲，输出更加安稳高效。在二层时，需要注意的是钳子下砸，可以用匕首招架，也能直接奔跑躲过。在使用数次下砸后，他的钳子会卡在地板上，此时更容易打中背部的弱点（眼睛），收益极高。

造成足够伤害后，他会出现倒地硬直，可以选择用匕首“处决”，在二楼也能直接触发跳劈处决（涉及挑战）。在子弹充足、伤害足够的情况下，持续射击弱点的效果更佳，甚至能直接打出二阶段。

二阶段：这时门德斯会吊在天花板上行动，主要攻击方式为投掷木头和油桶攻击。该阶段同样推荐在二楼作战，地形更宽阔，视野更清晰，躲技能、找输出机会都更容易。投掷木头的攻击主要有两种，最常见的为一先一后，在看到投掷动作后再奔跑（预留尽可能多的空间用于奔跑）也来得及。另一种为双手同时投掷，两根木头相互交错，攻击方向为里昂的左右两侧。其实原地不动就能躲开，保险起见可以稍微后撤。油桶攻击实际上是他的弱点，引爆手中的油桶就能造成高额伤害，但如果未能及时引爆，掷出后会持续点燃玩家所在区域。这会持续造成较高伤害，并且会限制玩家行动。不过投掷油桶前，大概率会通过台词提及“火焰”，可作参考。此外他还有许多突进攻击，站在二楼就很容易判断其动向，始终保持距离即可。

村庄的最后一个宝藏：BOSS战结束后，沿着小道往前走，在看到城堡大门时，往左上方的树梢看，最后一个宝藏提灯就在此处。

「第7章」

1. 本章节开始时，商人处新增了多把武器，其中“马格南”折翼蝴蝶正处于特价优惠中，购买还可免费购买“马格南弹药配方”。该优惠在一段流程后会结束，需要尽早购买。此时商店内新增了武器改造券，能够无视改造进度免费进行终极改造。此处的宝藏需要绕到房屋外侧拾取。

2. 进入礼拜堂内，会首次遇到蜈蚣型寄生者，最佳输出时机是蜈蚣张嘴时。他的攻击能够直接致死，但可以通过匕首防身，动作前摇为跃向半空中。

城堡外围

注：城堡外围敌人的火力十分凶猛，有4台锁定玩家的投石机，除了城门右侧的以外，都可以通过射击爆桶引爆。阿什莉很容易被击倒，或是被敌人拖走，时刻关注她的状态。

徽章1：走上旋转楼梯前，往右侧缺口处看，第一个徽章挂在枯树上。

1. 走上旋转楼梯，触发凉亭被炸的演出后，往前进方向看。此处可以打中正前方投石机旁的爆桶，将其引爆后该投石机将无法使用。

2. 大道左侧有一处往下的台阶和铁门，站在这里往城门方向看，可以引爆城门左侧投石机处的爆桶。走上二楼抵达城门外（小心一层后方袭来的敌人），等投石结束后，迅速来到右侧小屋内。朝着被锁住的木门方向，往投石机方向投掷手雷，即可引燃爆桶摧毁投石机。投掷手雷能大幅提高接下来流程的容错率，节省资源的话，可以暂且忽视。场景内有许多重要收集，建议在整场战斗结束后完成。

徽章2：位于栅栏旁的小亭子内。

3. 等轰炸结束后，迅速冲向环形栅栏处，注意清理右侧的小怪。如果引爆了上述前两个爆桶，在栅栏后不会被轰炸。从栅栏旁的缺口处，射击下方机关即可使大炮升起，接下来要用它清理投石机、开启大门。如果未清理左侧投石机，很容易被它的轰炸打断，此时还会有敌人追击，相对危险。从缺口处跳下，顺路完成搜刮后用手枪引爆左侧投石机，再回到上锁房间处。

注：在触发凉亭被炸演出前，于旋转楼梯处就能射击机关，将大炮升起。

徽章3：从栅栏旁跳下时，看向半空。

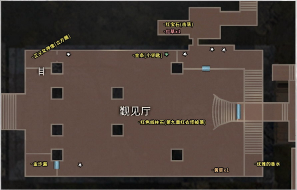
4. 爬上梯子重新回到城堡上层，在木桶、木箱处可破坏最近的投石机。

徽章4/宝箱：回到上层的必经之路上，会解锁一扇木门，在那之前左手边能找到徽章和宝箱。

5. 回到栅栏区域，此时可以利用大炮破坏大门以及投石机了。大门右侧的投石机打不到此处，建议先用大炮瞄准栅栏旁的通道处，利用炮弹清理敌人。

徽章5、6：图中的两个徽章建议用大炮打掉，更容易命中。

悬赏任务 - 破坏蓝色徽章3：该委托任务在进城前右侧的墙上，不过一般来讲都是打完徽章再前往此处（这里的委托书会消失，但不影响任务进度）。



觐见厅

来到城堡大厅中央，会遭遇众多光明教徒的围攻。敌人手中的兵器种类繁多，木制盾牌可通过射击破坏，用震弹、狙击效果更佳；手持镰刀的敌人进攻时可以用 QTE 按键躲避，看到起手动作时不要下意识地使用招架；这场战斗开始时，后方也会刷新敌人，想要更安全地杀敌，可回到大门旁战斗。

注：觐见厅一层有四处宝藏，初次抵达时无法全部获取。地图左下角的金沙漏需要从上层跳下获得，另外还有两个宝藏需要用到关键道具立方雕和小钥匙。

优雅的香水瓶：让阿什莉翻越墙壁，从另一侧打开铁门，进入后往右走到尽头就能获得宝藏。

地牢

宝藏提灯：阿什莉打开大门，穿越墙缝后往左看，提灯就在此处。场景里的木板可以破坏，背后的柜子内有补给。

铁爪加拉多：该敌人的一大特征为盲眼，但他的听力相当灵敏，战斗时只要不发出声音就是暂时安全的。所以蹲下行走，能够轻松地规避仇恨，实现绕后。他的弱点为背后的寄生虫（先背刺或射击背后，使寄生虫本体暴露出来），推荐潜行至背后，再用高火力武器输出。另外，在潜行绕后时还能直接用匕首扎向弱点，造成可观的伤害。触碰场景内的链条也会发出一定响声，可以利用这一点吸引注意力，大致用法为：触碰链条吸引攻击，立即跑开绕后输出。将其吸引到场景四周，他的突进攻击偶尔会扎入墙内，会陷入巨大的硬直。普通爪击可以用匕首招架，完美招架也能造成硬直，有时造成的硬直还会让他背对玩家。当他双爪呈拥抱状时，需要用 QTE 按键躲避。需要特别留意的是，普通爪击、双爪攻击都会衔接使用，要特别小心。

成就 / 奖杯中的"无声刀客"，需要玩家仅用刀消灭铁爪加拉多。下蹲潜行绕后背刺，造成伤害后跑开脱离仇恨。在他动作消停之后，再次潜行靠近背刺即可。需要注意的是，背刺前仍需与他保持距离，否则会被发现或被误伤。

珍藏室/城堡二楼

发条人偶 7：用地牢钥匙打开铁门后爬上梯子，在木桶旁的柜子上可以找到人偶。

来到珍藏室内部，首先来到左侧铁门处，根据锁上的图标射击对应机关。最后一处机关在铁门外左侧，上前互动即可。

四剑解谜：在铁门内拿到血剑后，回到正路上。这里需要根据图案的设定，摆放放上正确的剑。例如骑士手中的为铁剑，国王对应金剑，刺入胸膛的是血剑，石中剑则是锈剑。从左至右依次为：铁、金、血、锈。

城堡二楼：抵达城堡二楼后，先往右走到尽头将梯子放下，这是通往商人旁的捷径，之后去一楼拾取宝藏后能从这里回来。经过左侧吊灯，在对面的铁门旁拉动机关即可推进剧情。

宝藏：经过右侧的吊灯抵达对岸，往右走跳到一层拾取。

圣水大厅

注：这场战斗在高难度下相当困难，远程敌人更多，分布更广。

该区域没有关键收集，但战斗强度很高。首先需要处理的是高处的远程敌人，建议用扩散小的武器射击（Red9 这类武器很容易打不中）。瞄准他们时，注意侧移躲避箭矢。一层的敌人数量众多，会随时间从多个方向袭来，注意保持距离，必要情况可以使用闪光弹、手雷突围。使用范围杀伤武器时，要尽量避开阿什莉。初始区域敌人清理完毕后，从左侧来到下层。这里有许多蜈蚣型寄生者，同时触发多只，再用闪光弹能缓解不少压力。道路一侧设置有爆桶，但较难炸到多名敌人，将敌人吸引至附近难度较高（且需要考虑自己和阿什莉的位置，容易误伤或导致阿什莉被抓），不必强求。

将转轮放到下层机关上时，左侧会开始刷新敌人，处理掉远程敌人后再触发机关回到上层。回到初始区域，两侧的阳台上会出现多名远程敌人，建议找好掩体尽快击杀。

保护阿什莉：让她触发机关这段流程，难度会逐步递增。刚开始时，敌人距离较远，有充足时间射击。一层的敌人也还未靠近，暂不会造成干扰。推荐使用准星扩散小的武器，后期敌人聚集后，空一枪都会相当危险。当一侧的机关准备完毕后，需要护送她前往另一侧，这时下层会有更多敌人前来干扰里昂。推荐优先保证自己安全，尽快清理下层敌人，在阿什莉被抓住前都是相对安全的。

「第8章」

本章节开始会解锁护甲背心，建议购买。它能够抵御受到的射击和爆炸伤害，并降低近战伤害，承受一定伤害后便会损坏，需要在商人处花费金钱修复。

酒窖

酒窖的战况会比较复杂，红衣主教会施法操控寄生虫，不仅能直接让多名敌人爆虫，还能对里昂造成一定时间的控制效果（只能移动，无法开枪、招架）。这场战斗的目的就是击败红衣主教，用他手中的提灯开启机关。在进入战斗之前，其实就能朝他射击（穿过布料之前），可以在一开始用狙击枪将其击杀。他被击败后全场的敌人都不会爆虫，战斗难度会大幅降低。与红衣主教正面开战后，他会在地图中奔跑，需要及时造成伤害拦截。场景内可利用的环境要素较多，三个爆桶都能用于清理范围敌人，或对红衣主教造成伤害和硬直。二层右侧的机关能使吊灯坠落，对一层敌人造成伤害。

装订室

石板谜题：在上图标记位置收集三块石板后，将其放入机关内。该解谜需要让石板与底部的图案、形状对应，每个石板都拥有两面（解谜时需要翻转），对应盔甲、头盔、剑、盾这几种图案；图案底部还对应有六边形或正方形两种边框，需要让它们与机关底部对应。机关上的边框有所污损，但能够判断出形状，最终答案如右图所示。

小钥匙：在走廊遇到挡路的柜子前，在这个房间内的桌子上可以找到小钥匙。

注：此前在装订室内有一处锁上的抽屉，不建议用刚获得的小钥匙打开，第9章还能回到此处。接下来流程中还会遇到一处上锁抽屉，距离较远，建议将钥匙留在那里使用。

挪开挡路的柜子后，会出现附身型寄生虫，他们会寄宿在人类头上。射击人体效果不佳，需要优先击杀虫子部分。被附身者死亡后，虫子还会寻找下一宿主。

城墙堡垒

注：初始区域有一个宝藏和发条人偶位于楼顶，需要先往前推进流程才能拾取。

1. 放下城门的第一场战斗敌人数量众多，城墙高处还有远程敌人骚扰，最高效的打法是在城门放下后立即投掷手雷。触发战斗后，立即回到商人的小房间内，能够解除敌人的警戒状态。

2. 进入城门后，面前便是昼夜机关，它能够切换日月两种状态，来控制所有大门的开启 / 关闭。例如，切换成太阳状态时，所有太阳门开启，而月亮门关闭。初次遇到的机关，可以直接忽视，从左侧楼梯上楼。清理路上的敌人后，进入门内跳回一层即可。或者在一楼切换机关，开门后爬上梯子，从二楼往回推敌人，更容易偷掉寄生虫（打完之后在二楼切换机关）。

3. 从楼上跳下后，往前的方向暂时无法通行，不过可以先清理掉敌人，之后拾取宝藏会更轻松。

4. 往另一侧走，清理完一大批敌人后，将昼夜机关调整至“月亮”。

5. 重新回到上层时，不要触碰此处的机关，让它保持“月亮”状态。从上图的缺口跳下，就能回到一层拾取宝藏。从一层的梯子爬上后，能在内侧打开一扇铁门，随后顺

着楼梯来到楼顶。

发条人偶 8/ 宝藏：来到顶楼触发投石巨人的剧情后（图中左上位置），直接往右跳下，往来时的方向跑。从堡垒外侧爬梯子抵达顶层，绕场一圈就能找到人偶。宝藏位于场景中心区域，旁边还有不少补给。

注：几处关闭的大门，都需要射击旁边的石头打开。

城墙堡垒2

回到触发巨人战的区域，往左走为正路。巨人会持续朝玩家投掷巨石，需要及时找掩体躲避，在两发投石之间的间隔期前进。注意听巨人的吼声，当他开始怒吼时（打开音效字幕后，显示更直观），马上就会有巨石袭来。不考虑前方阻挡的敌人的话，其实只要保持移动，巨人的投石是打不中玩家的。

1. 沿城墙一路奔跑，在看到两个弩箭手时往下跳，回头进入小房间内，在此先清理敌人（包括上层的弩箭手，之后就不会被干扰了）。将屋内的机关切换成“太阳”，从右侧开启的门跳下。

宝藏：跳下后立即回头进入小房间内，这里有一处宝藏提灯。

2. 利用掩体抵达另一侧。在巨人投石后的间隔期，立即爬上梯子右转进入屋内。

抽屉宝藏：从上层进入屋内后，左侧有需要小钥匙开启的抽屉。（建议将此前走廊拐角处的小钥匙留给它，否则之后补收集需要绕远路）

3. 在每一层触发机关后，抵达顶层。等待投石结束后，在间歇期操控大炮射击巨人（期间被砸到会受伤害，并退出操控状态）。和城堡围墙那时一样，利用大炮轰炸大门，也可以清理道路中央的敌人。

第9章

中庭

应对思路：该区域内有非常多变异野狗，行动相当敏捷，它们会在草丛之间穿梭，也会越过铁栏杆。如果同时触发多条野狗的仇恨，应对起来会相当困难。推荐使用霰弹枪、冲锋枪战斗，危急关头还可以使用闪光弹、手雷。在迷宫中行走时，推荐佩戴耳机游玩，能够提前确认敌人的方位。右图标记了野狗出现的位置，一些是已经存在于场景之中，另外的会随着机关开启出现。建议在触发机关前，先绕场一周尽可能完成收集，并清理掉已出现的野狗。刚进入该区域时，最近的是旗子开关 1，可以先将其拉下。

发条人偶 9：位于中庭一层的左上角，急救喷雾右侧木板下方。

宝藏 / 旗子开关 3：往地图北方走，沿路清理敌人，绕到地图最右侧。这里有一处向外延伸的小房间，这里既有宝藏也有一条野狗。

旗子开关 2：地图左下角的铁门后方，是开启旗子开关 2 的必经之路。需要先来到左下角的铁门开关处，指示阿什莉拉动机关，随后让里昂穿越铁门。建议将这一步放到最后，穿越铁门后二人会暂时分开，场景内也会新增敌人。拉下开关 2 之后，准备回到一层时会触发剧情，敌人会涌入中庭区域，其中也包括多条野狗。

宝藏（仅限与阿什莉同行）：触发三个机关的剧情后，往楼梯的反方向走，回到商人附近。重新进入酒窖区域，与阿什莉合作打开铁门，这里有一处宝藏。周围会有寄生虫骑士干扰，打法见后文“骑士厅”部分。

注：拿到上述宝藏后，返回正路继续向前探索。酒窖另一方向通往的收藏室，仍然有一处未开启的柜子，目前钥匙不足，在12章开头就能补全。

大厅

进入城堡内时，需要前往三处区域搜集动物头雕。集齐后放到雕像上本章节就会结束。商人所在的房间另一侧，可以乘坐过山车回到城堡区域，在获得立方雕、小钥匙后可以去大厅获取宝藏。另外，这是靶场内新增了 3 个关卡，可以前去挑战获取饰品。

徽章 1：进门后右侧的一小片区域内，徽章在天花板上吊着。

徽章 2：位于雕像身体后方的柱子背面。

提灯宝藏：该宝藏位于商人房外左侧雕像的手上，并非吊在天花板上，有可能会错过。

徽章 3：从左侧上到二楼，徽章位于吊灯中间。

宴会厅

悬赏任务 - 鼠害再治理 (1/3)：在进入宴会厅前会找到该委托书，该任务涉及多个区域，在宴会厅内能找到第一只老鼠。另外两只老鼠在骑士厅和图书馆，图书馆需要在第 10 章开头前往。

徽章 4：在靠近墙上画作一侧的窗户上，被窗帘挡住了，需要调整角度观看。

餐桌解谜：来到宴会厅尽头，观察墙上的画作。需要记住国王和皇后面前的摆设，例如刀叉勺的数量、是否有面包、是否有酒瓶等。找到对应国王皇后的座位后（图中标记处），指示阿什莉先坐下，再让里昂去另一座位互动即可（无需对应性别）。

画廊

注：该区域的敌人数量庞大，大多都会变为爆虫状态，建议提前备好各类范围杀伤武器或闪光弹。

刚进入该区域时，面前的道路会因机关而下降，接下来的目标就是从右侧抵达机关所在位置。红衣主教依旧是优先清理的对象，在通道下降后，可以向其投掷手雷并用远程武器打伤害。在红衣主教施法后，需要尤其小心，注意远离敌人并观察爆虫情况。在一楼时，仍然要多留意红衣主教的位置，要尽可能将他消灭。透过两处阳台朝他射击，或是往二楼投掷手雷都是不错的选择。另外，提前布置好弩箭雷的效果也相当显著。遇到大批爆虫敌人时，不要犹豫，闪光弹就是最佳选择（场景中央可以拾取）。

PS：在触发红衣主教拉动机关剧情前，往机关后的壁画附近（靠左一点）上扔一颗雷，扔完后立即往雕像方向移动，能够跳过放下通道的流程（多周目、高难度可尝试）。

徽章5：进入该区域时，一层尽头处的柱子后方。
宝藏：用机关将道路升起后，在其下方会找到宝箱。

骑士厅2层

骑士厅入口位于2楼左侧，这一趟除了获取任务物品，还能拿到小钥匙和立方雕。此前的区域还有一些未开启的宝箱，推荐在这一趟结束前补完收集。

小钥匙：进入骑士厅后，在左前方的柜子里。

徽章6：来到二层区域后，来到右侧蓝色窗帘处（红色座椅处），调整视角向上看就能发现徽章（在一层也能看到）。

骑士战：这场战斗会在拿到头雕后触发，敌人是身穿盔甲的寄生虫，需要攻击到本体才能奏效（破头之前闪光弹、手雷的影响甚微）。首要目标是将它们的头盔打落，最容易触发的条件是射击脖子处，命中裸露在外的寄生虫即可。这种方式效率较高，是常见的输出方式，但对瞄准有一定需求，枪法不足的玩家可用霰弹枪破头。触发体术也能破坏头盔，这场战斗中阿什莉会从二楼推下提灯引燃地面，燃烧的火焰能对骑士造成极大的体术硬直。地面的火焰会持续一小段时间，可以将敌人引诱至附近。完美招架也能造成体术硬直，但消耗耐久较高，时机难以把控，将其作为备用选项就好。寄生虫暴露之后，用手枪打硬直接体术会比较省资源，投掷闪光弹也能同时秒杀多个骑士。

立方雕/悬赏任务 - 鼠害再治理（2/3）：离开此区域前，在道路旁的宝箱内可以找到立方雕。同一区域内，还有悬赏任务的第二只老鼠。

补完收集

商人房：商人所在区域有一处需要立方雕开启的宝箱，不要忘记了。

返回觐见厅：穿越商人旁的小门，坐车返回觐见厅，目标是用小钥匙和立方雕获取两处宝藏。回到此处时，会多出许多教徒，建议优先击杀红衣主教。如果战斗有困难，可以退到门后，敌人不会横穿大门追击玩家。不过敌人进入门内时还是会进行攻击，拉远距离就能降低仇恨。

注：将三块头雕放入雕像后会触发剧情，在城堡区域时无法再与她同行，此前区域需要双人合作的收集，要尽快完成。

阿什莉

注：阿什莉没有主动攻击手段，这段流程以寻找关键道具、解谜为主，途中的多处宝藏在错过后无法在本周目弥补。

拿到提灯抵达下一场景后，场景内的钟为暗门，需要调整到指定时间才能开启。密码相关信息需要随流程解锁，在辅助 / 标准难度下为“11:04”，硬核 / 专家难度为“7:00”。一周目时不要提前触发这段流程！这会导致关键道具提灯的缺失，会错过另一关键道具“钥匙串”，以及三个宝藏和武器 CQBR！提前开启机关，能够跳过一段流程（不会影响过关），节省时间、避开部分难点。

钥匙串：进入图书室后，往右走，将提灯放在桌上触发机关。用转柄摇下楼梯后，拿起提灯便可上楼拿到关键道具钥匙串，之后里昂也可以回到此处获得新武器。

图书馆宝藏：拿到钥匙串后回到楼下，之后这片区域的寄生虫骑士会开始行动。沿着左侧往前走，用钥匙开启宝箱（第 2 把）。

开启电梯：来到电梯前，用第 3 把钥匙打开大门，其实在选择钥匙界面时间是停止的，无需担心后方的敌人。

宝藏：下电梯后，左侧区域的两个柜子中间藏着一条路，这里的宝箱（第 4 把钥匙）只有阿什莉能获取，不要错过（本章结束前还会回来一次，将浮雕放上后本章节结束）。

下电梯后抵达的区域也有一处钟表暗门，来到该区域左侧就能找到密码“11:04（辅助 / 标准）/7:00（硬核 / 专家）”。打开暗门后，下楼梯时会遇到一名骑士，可以举起手中的提灯将其定住（直接从右侧跑过也行）。在道路尽头转动机关，开启大门，然后原路返回至第一个钟表处。暗门打开后一路跑向底部，按下电梯后迅速进入。

来到灵寝宫，敲响图中此处机关便可继续前进。每敲响一处机关，场景内的骑士会逐步复活，可以用提灯定住多名骑士，或是绕道而行。推荐顺序为“右后，左后，左前，右前”，逐步逼近大门处，敌人也不会过早拦路。

宝藏：打开大门后，右侧屏风后的宝箱需要钥匙串（第 1 把）打开，错过之后将无法弥补。不用担心骑士靠近此地，一旁的火把会将它们定身。

在灵寝宫深处，根据图案摆放提灯（后→左→右）后，拿到萨拉扎的家族徽记。之后一路奔跑，原路返回，穿过图书室抵达第二个钟表处。在路上遇到骑士时，不要犹豫，立即绕道冲过去，狭窄地形靠墙行走即可。

「第10章」

支线/收集补完

本章开始时，推荐回到阿什莉流程经过的区域，会涉及一个宝藏、一把武器的收集，以及两个悬赏任务。（阿什莉拾取的宝藏会掉落在用雕像开启的门前）地图收集可参考第 9 章最后部分。另外，商人处还新增了霰弹枪 - 打击者、手提包扩容、高爆手榴弹配方等道具，实用性都不错，可酌情购买。

悬赏任务 - 鼠害再治理（3/3）： 穿过雕像打开的小门后，前往图书馆方向。蹲下穿越障碍物后，立即就能找到任务所需的最后一只老鼠。

悬赏任务 - 残忍的骑士： 穿越阿什莉流程的第一个钟表暗门，乘坐电梯抵达下层就能一个黄金骑士和两个普通骑士。战斗思路与普通骑士相同，他的弱点位于后颈处，单挑时推荐贴身绕后，既能躲避攻击又能打到弱点。进入电梯时，能刷新敌人仇恨，可利用这一点无伤击杀，也能在黄金骑士离开时偷袭背面。

武器 -CQBR： 进入图书馆内部，往右走来到阿什莉开启的二层区域，用立方雕打开机关获得步枪 CQBR。这把枪使用的是步枪子弹，伤害比其他狙击枪稍低，但能够连续射击，弹药充足时压制力很强。

宝藏（立方雕）： 从图书馆左前方的楼梯上楼，来到阿什莉摆放徽记的地方。用立方雕打开旁边的宝藏后，从阳台走出，就能从上方返回第 10 章最初的位置。

舞厅

舞厅区域有非常多隐形虫，它们会变换身体颜色，与场景融为一体。仔细观察能看到它们清晰的轮廓，该状态下毫无防备，能轻松将其秒杀。接下来的场景中，不要贸然前进否则会被偷袭。如果靠近隐身状态的隐形虫，会被抱脸袭击（伤害不低），需要连按 QTE 挣脱或使用匕首反击。这些飞虫很容易被打出硬直（很容易触发体术硬直），血量较低，用手枪即可轻松消灭。遇到成群敌人时，可以用冲锋枪、霰弹枪一次清理多个，尤其推荐本章解锁的打击者。当它们身子倾斜并抬手后，会向玩家使用突进攻击，这一招伤害较高。可以用匕首招架，但最好还是用枪打断动作。

1. 打开大门来到室外时，天花板、大门右侧各有一只，建议提前消灭。从左侧翻越栏杆，第一时间冲向楼梯上的门内，途中的虫子不要理会。

2. 来到舞厅区域，不要急着冲下楼梯，先在楼梯处触发战斗。除了场景中隐藏的敌人外，还有大量虫子会从地底飞出，推荐在楼梯拐角处击杀完第一波再前往一层。

宝藏 1： 一楼废墟下方，有一处提灯。

走下第一个楼梯后有四条路可去，正右方的大门是回到此前区域的捷径，左侧穿过废墟的地方是主线目标，需要拉下两处机关才能开启大门。两处机关分别位于，第一次下楼梯处的右后方，以及另一处楼梯的上方。

宝藏 2： 第一次下楼的右后方区域，绕到梯子后方即可发现宝箱。

候见厅

双铁爪： 这场战斗的难度极高，不仅有两只超强力的铁爪加拉多，场景内还会持续刷出小怪进行干扰。本场战斗需要击杀两只铁爪，获取关键道具开门。场景内有四处挂钟（进门右侧，铁爪左右方，走上楼梯后的右侧），通过攻击它们就能迅速吸引铁爪的注意力（触发后立即远离），并且会陷入一段时间的硬直。此时推荐用匕首背刺，使其弱点暴露在体外，随后使用高威力武器效果更佳（狙击、马格南，连射速度快的霰弹枪等）。当他们都在附近时敲钟，能同时控制住两只铁爪，甚至能让它们自相残杀。此时投掷手雷的效果也非常不错，能造成可观的伤害和硬直，也能提供短暂的安全时刻。场景混乱时，投掷闪光弹能造成不错的控场效果，在杂兵与铁爪聚集时，能以此用体术蹭伤害。

战斗时还有许多重要细节，在与铁爪保持距离时，仍需要通过蹲伏行走消除仇恨。触发仇恨后，立即绕地形（刚进门的桌子处）跑开，或正面准备招架、闪避。场景内的杂兵很容易被铁爪秒杀，将他们引诱到杂兵附近作战会更轻松，也能通过杂兵拦路延缓攻势。

深渊

在蹲下穿越障碍物后，水域内会出现隐形虫，需要通过水面波纹、露出的绿色眼睛来判断其动向，只要朝着绿色眼睛前方的位置开枪就能打到它们。需要谨慎前行，不可打草惊蛇。他们从水中跃起的攻击可以招架，距离过近、无法开枪时推荐尝试。

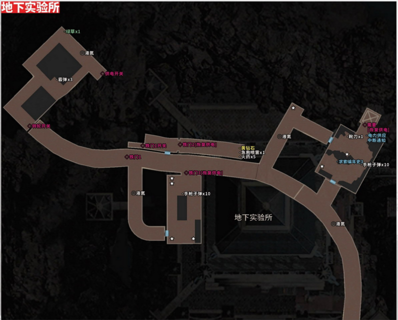
高贵的王冠： 重新上岸后，在地上的尸体旁会捡到该宝藏。王冠上有 3 方、2 圆共 5 个镶嵌槽，将红色圆石以外的宝石各镶嵌一颗后，能实现五异色的 2 倍加成，最高售价为 100000。将其出售给商人后，能解锁成就 / 奖杯“高级鉴定师”。

宝藏： 位于通道左侧的提灯处。

发条人偶 10： 位于商人房屋正对面的铁栅栏后，人偶是在上方倒吊着的。

珍藏攻略 GUIDE
系列发展 SERIES
文化漫谈 CULTURE
系统详解
详尽流程
靶场心得
成就奖杯

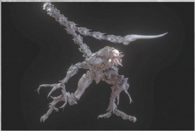
地下实验所



1. 这段流程的最终目标是乘坐电梯离开，但目前并无电力支持，需要前往地图最深处恢复电力。跑图过程中随时留意道路两侧的液氮机关，大致记住其位置（已在上图中标记），这在之后的BOSS战中非常关键。

2. 走出电梯房，会触发一段剧情动画。之后的途中BOSS会多次袭击玩家，需要利用QTE躲避。

TIPS 在躲避剑子手袭击时，保持奔跑状态，并连点下蹲键就能第一时间触发QTE。（奔跑状态下，不会触发下蹲）



3. 在被铁门拦住时，来到右侧的房间内拉下拉杆，房间内另一侧大门在恢复电力后会开启，这里有一处宝藏。

刽子手BOSS战：抵达最深处房间后，先搜刮资源再触发机关。恢复电力后原路返回，途中BOSS“刽子手（俗称右手）”会主动现身，此时可以与他正面战斗。不过这场战斗是以机制为主，普通状态下极难对他造成伤害，即便是用火箭筒都得要好几发。需要将其引诱到液氮机关附近（必需得在地面行走，仅露出尾巴是无效的），利用机关将其冻住才能造成有效伤害。

需要特别注意的是，场景内仅有4个液氮机关，如果未把握好输出时机，很容易因伤害不足而错过最佳击杀时机。如果在冻结4次时，已经造成足够的伤害，可在普通状态补些伤害，否则建议重新开始。这场战斗并非必需完成，只需拖延时间等待电梯到来就能过关，但会涉及“击杀剑子手”的成就/奖杯，多周目游玩时需要至少击杀一次。击败他之后还能获得珍宝“金丝单眼镜”，售价为30000（非镶嵌类）。

每一处液氮机关只能成功触发一次，在未能成功冻住敌人时，短暂冷却时间后是可以再次使用的。触发机关前的走位相当重要，先吸引他的注意力，在他开始追击后，立即跑向机关并触发。拉下机关后，立即躲到另一侧（与BOSS分隔两侧）等待猎物上钩，玩家被液氮机关碰到后，会受到很大伤害和硬直，非常危险。刺客被冻住后，全身处于结冰状态，身体呈雪白色比较好辨认。BOSS冻住后会挥舞双手，此时会有攻击判定，注意不要离得太近。此时可以拿出高威力武器输出，期间还能触发一次体术硬直（注意不要开枪打断），将其踢倒后仍是最佳输出时机。当他摆动身子后，冻结状态便会解除，看到动作后立即远离，跑向下一机关处。

「第11章」

本章节中，里昂将会与路易斯同行，与木屋防守战类似，会提供不小的帮助。此时靶场新增了三个关卡，想要获取饰品可以前去挑战。

采掘场

矿洞内部的道路被巨石阻拦，需要前往右侧的采掘场内获取炸药。也能利用火箭筒将其炸毁，在金额充裕、没有收集需求、追求通关评价时可以这样节省时间。另外，引爆时注意躲到右方洞口内，来时的路会被滚石填埋（致死）。

采掘场区域需要先进入图中左侧房屋触发机关，将右方的吊桥方向。穿过吊桥后，在图中矿洞处找到炸药即可顺路返回矿洞区域。从护栏跳下后，暂时无法回到上层，可以提前射杀部分敌人，缓解之后的战斗压力。开始战斗后，推荐先坚守阵地，不要贸然推进。

1. 跳到下方后，场景内会先刷出一个电锯男，以目前的火力而言完全不在话下。但如果想节省资源，并且打得更加安逸，可以等他抵达爆桶附近时将其引爆。另外，还可以躲到右侧的小巷子内，留下几个投掷炸药、燃烧瓶的敌人，利用投掷物把手关隘。

2. 大致清理完第一波敌人后，会有电锯女从左侧杀出，如果仅剩她一人，用手枪打头触发体术收益比较高。右方楼梯旁还有一处油灯，引至该狭窄区域后就能将其点燃。

3. 从左侧楼梯进入房屋内部，注意来时的路，楼梯上会有手持炸药的追兵，建议在门外将其引爆。拉动拉杆，放下吊桥后，从一楼离开房屋。

宝藏：走上吊桥旁的楼梯，先往左边看，洞顶挂着一个提灯。

宝藏2：拿到开矿炸药后，靠着左侧走，山洞内有一个宝箱。

注：使用开矿炸药时，请立即躲到右侧洞口内，否则会被滚石压死。

双巨人

这场战斗会遇到两个同场的巨人，其中一只全身被铠甲覆盖，血量极厚且极难被打出硬直（需要触发机制）。身上被铁甲覆盖的部分能够抵御子弹，暂且不会露出背后的弱点，可以通过灌伤害击杀，但相当费时费力（火箭筒仅需一发）。但在战斗后半段，会触发特殊剧情和机制，随后就能正常击杀铠甲巨人。首要目标是击杀普通巨人，再集中处理铠甲巨人。路易斯会吸引一只巨人的仇恨，实际上仍是对单作战。

场景中的机关能打开地面的盖板，使站在上方的巨人落入岩浆之中。但必须先将普通巨人打出硬直，否则它会主动离开中心区域。造成足够伤害，使普通巨人暴露背后弱点时，投出闪光弹即可让其倒地（体术硬直），随后触发机关即可让中心区域的巨人落入岩浆。

在只剩铠甲巨人后，路易斯会暂时离场，短暂等待后他会携带炸药归来。来到他所在的高台下方，触发过场动画后，巨人背后就被装上了炸药。通过射击引爆炸药后，背后的弱点部位就会裸露出来，之后按照正常巨人打法即可击杀。两个巨人的击杀方式可以对调，例如先用一般方式击杀普通巨人，之后再利用炸药让铁甲巨人倒地，并趁机触发机关。

矿车战1

注：接下来的流程中，会乘坐矿车在轨道上高速行驶，期间需要用路易斯的手枪Red9清理障碍和敌人。无伤通过两段矿车战，会解锁一个成就/奖杯，以下为无伤过关的要点。

1.Red9 射击扩散范围很大，在射击中远距离时，等待准星缩小再开枪能减少扩散。

2. 矿车上的普通敌人仅需命中一枪就能击杀，无需刻意射击头部。

3. 敌方矿车被射击四枪后会损坏，不好瞄准敌人时，连续射击矿车也是一种选择。

4. 开车时需要注意矿车的侧倾情况，看到火光后朝反方向推摇杆即可。

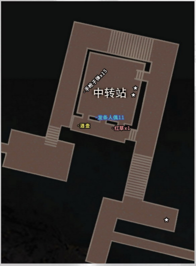
5. 在矿车上解除瞄准状态时，里昂会附身躲进车内，有较长的硬直。不要随意松开瞄准键！

6. 战斗时随时留意语音 / 字幕，路易斯会给出许多提示。例如破坏前方木板、矿车正在倾斜等。

刚开始的一段流程仅需控制矿车方向，侧倾角度过大会导致车身受损，仅是蹭出火花并不影响。在车恢复正常行驶后，会有拦路的木板。将木板打破后，注意看前方不远处的机关，射击黄牌开路。穿越山洞后，敌人出现顺序为“左前、右前、左前、左后”，第四名敌人是从轨道后方加速赶来，不要掉以轻心。

飞跃一处悬崖后，战斗进入了第二阶段，敌人数量开始增多，但关卡内也多出了许多爆桶。第一波敌人是从右侧出现，在他们抵达爆桶附近时，将其引爆即可，在那之前是不会命中玩家的。第二波敌人处理方式相同，爆桶位于道路前方。清理完这波敌人后，先打掉右侧敌人，再看向自己轨道正前方，快速射击轨道上的敌人（如果未能击杀或距离太近时击杀，矿车都会被炸药波及）。继续打掉一右一左两个敌人后，右侧会出现运有爆桶的矿车，射击爆桶后迅速回正，触发前方的机关后第一段矿车战就结束了。

中转站



发条人偶 11：位于中转站的房梁上。
宝藏：走出发条人偶所在房屋，在门外右侧角落。

矿车战2

第二段矿车战的战况更加复杂，敌人数量更多，但绝大多数都是气氛组，不会造成实质威胁。需要特别留意的是电锯男，虽然他无法使用远程攻击，但能对矿车造成巨额伤害。与他并肩时，无需考虑其他方向，专注于此就好。通过射击造成硬直，防止他出手，之后便会随流程分道扬镳（暂时）。不推荐持续开火，这会让你面临空枪、空弹夹的风险。另外，电锯男无法被彻底击杀，矿车也不会受到损坏，在几个固定节点他一定会再次出现。

1. 初遇敌人时，可以先不急着射击，瞄准右前方，在敌人快要抵达爆桶处时，将其引爆。

2. 引爆爆桶后，立即看向左侧轨道，提前预瞄好墙壁的位置，等敌人经过时射击（跟枪射击也是可行的，但对枪法要求更高）。

3. 左侧远处轨道出现的两名敌人，也能通过提前预瞄加微调视角处理掉。这段最关键的在于不要慌张，等准星收缩后再射击。之后轨道中央会有一名投掷炸药的敌人，这条路比较直，瞄准正前方即可。

4. 穿越矿洞时，会连续经历多个转弯，不久后就会遇到挡路的木板，要提前举枪。

5. 抵达室外后，沿着崖壁行进，射击轨道前方不远处的爆桶开路。此时可以做好打电锯男的准备了，提前换好弹药，预瞄矿车正左侧的方位。等待两辆车并行时，开枪射击电锯男。

注：在有自动存档的情况下，离开矿坑、射击爆桶开路前会留一个档，重新尝试会从这里开始。

6. 初遇电锯男时，不要挥霍弹药，打断动作就好。在左侧轨道分离后，右侧会出现 3 名敌人，为两近一远。

7. 这段路上的敌人很多，虽然准头堪忧，射击压力不算太大，但命中率有一定随机成分，追求无伤的玩家还是要尽快击倒敌人。再往后电锯男出现的方位分别是左侧和右侧，随后看着正前方射击机关就能完成关卡。

虫巢

这段流程会遇到大量的隐形虫，随时留意路上隐形的敌人，以及从大坑飞上来的敌人。战斗时，靠着右侧墙壁会相对安全。

悬赏任务 - 虫巢： 在右侧有爆桶的小屋内，能接到破坏虫巢入口的悬赏任务，任务目标都在区域中心上方。需要绕着地图行走一圈，从多个角度进行射击，每走出一个洞口时，都往虫巢方向看，就很容易找齐。（虫巢可以从多个方向打到，以下仅为参考）

虫巢 1、2：在进入最初的小屋之前，往巢穴方向看，能找到两处入口。

宝藏：在洞窟内部行走时，始终靠着右侧行走，在一个上坡的分岔路前，能看到右侧洞穴内的爆桶。射击爆桶会炸开隐藏墙壁和一旁准备偷袭的敌人，宝藏在右侧新开的区域内。

虫巢 3、4：从开启隐藏墙壁的地方上坡，重新回到室外，抬头看就能找到最后两个虫巢。

注：进入电梯之后就会遭遇BOSS战，此前道路右侧有一处商店，需要蹲下才能进入。推荐在这里修复匕首和护甲的耐久。

克劳瑟

这场 BOSS 战需要全程用刀进行，场景内也会提供临时小刀。这场战斗的思路是以退为进，利用招架挡住攻击后，再上前输出。完美招架后，更是能直接触发体术硬直。需要特别留意的是，每次打出体术硬直后，不要使用匕首攻击，会被克劳瑟招架下来，从而错失最佳输出时机。战斗的重点在于掌握几个招式的应对方法，大多数普通攻击仅有一段，招架成功后可以反击（不要贪刀，每次招架后砍一刀即可）。在他的攻击命中后，有可能会连续斩击，需要稍加提防。

注：其实招架他的匕首攻击并不难，判定时机本就比较宽松。甚至能通过连续快速点按招架键，轻易挡下所有匕首攻击。但这不能在攻击动作中施展，尽量在招架后反击。

回旋二连斩：这招最明显的特征为“左手持刀”，当他将刀换到左手时，是非常关键的判断依据。攻击招会从玩家的右方袭来，这时最简单无脑的处理方法是：盯住右下角的匕首图标，当他亮起时招架即可。

五连击：起手动作为微微俯身前冲，将匕首握在腰间。快速连按招架就能轻松化解，每次招架成功后也是如此。顺便一提，挡下五连击可以完成一个挑战（与成就 / 奖杯无关）

腿技：他所有用腿使出的攻击，都是用下蹲键触发 QTE 躲避，看到抬腿时就可以准备了。如果在地图边缘被腿技命中，会被打出场地，爬上来的期间需要连按 QTE 挣脱（可用匕首反击），要承受额外的伤害。

跃起：战斗时他会突然跃向空中，在玩家背后着陆，此时最佳应对方式为“快速转身”。转身后能够第一时间刺一刀，再准备招架。

擒拿：前置动作为俯身、双手张开，随后冲向玩家，命中后需要连按 QTE 挣脱。在看到起手动作后，往两侧快速跑开，或绕到障碍物后方是能够躲开的。保持近身可以防止 BOSS 使出这招。

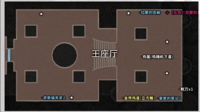
绕场奔跑：在战斗进行一段时间后才会使用，只会在中间的障碍物旁触发。动作为立即回头开始奔跑，随后会出现在玩家背后，回头准备招架即可。

投掷匕首：正面对抗时不会使用，在保持一定距离时才会施放的远程攻击。

「第12章」

本章节开始时，会乘坐电梯重新回到城堡区域，一旦乘坐电梯旁的车就无法返回该区域。建议在坐车前往钟楼前，先完成城堡内的悬赏任务和收集。

小钥匙 / 悬赏任务：走出电梯后，左侧墙上贴着两个悬赏任务，需要在城堡区域完成。一旁桌上的宝箱内，是城堡区域的最后一把小钥匙。



■投掷鸡蛋后，会影响“只用手枪/匕首通关”的成就/奖杯！

悬赏任务 - 萨拉扎家族之耻：打开旁边的铁门，回到舞厅区域，往地图东边走。目标地点在第 10 章遇到城主的王座厅（击败双铁爪后），当时被机关扔到了深渊，现在能重新回到这片区域探索。路上有很多附身寄生虫，敌人比较密集。来到王座前，这里有一只公鸡一只母鸡，不要对母鸡动手。她会随机下蛋，等待一会儿就能收获多枚鸡蛋，正好可以用于砸一旁萨拉扎的画像。准备掏出鸡蛋前，不要手快点成使用了！

宝藏：王座厅右侧有一处需要神龛钥匙开启的宝箱，里面是金壳鸡蛋。

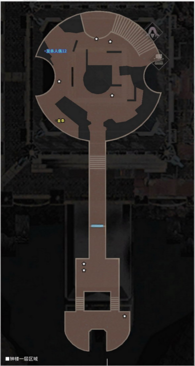
TIPS 在王座厅内不仅可以完成悬赏任务、收集宝藏，还能坐上王座触发原版就有的彩蛋。

■方向示意图

悬赏任务 - 宝石大盗：从舞厅出发，往地图西边走，穿越中庭后来到商人处。乌鸦的巢就在商人门前的屋檐上，将其打落后获得刮花的祖母绿，将它卖给商人就可以完成任务。

小钥匙宝藏：继续往“方向示意图”的北侧走，回到装订室内，用小钥匙开启抽屉获取宝藏。

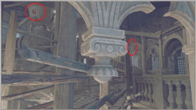
钟楼



■钟楼一层区域

补完上述收集后，回到本章节开始的地方坐车前往钟楼。钟楼内部共有四处宝藏，楼顶外侧还有一处，在这段流程后就应该完成所有城堡部分的收集了。必须注意的一点是，城堡部分的所有收集都需要在触发电梯开关前完成，之后就不能返回城堡了。

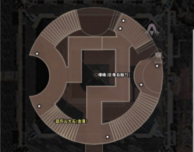
宝藏 1：触发剧情后，左后方角落里。



发条人偶 12：进入该区域后，左前方楼梯下。

城主雕像机关：场景正中央摆放的城主雕像，会在玩家踏上木板后启动，它会以固定的路径用火焰扫射，会对敌我双方造成伤害。在前往二楼的过程中，射击雕像后脑勺的爆桶，就能直接将其破坏。若未提前破坏，在它扫射转头后也能将其引爆。

宝藏 2：先不走上中央的木制站台，沿着楼梯往上会抵达死路，空中悬挂着宝藏提灯。



铁球机关：准备前往三楼时，途中会触发上层的铁球机关，巨大的铁球会随着楼梯滚下，能够秒杀压到的所有人。每往上走半层楼，左侧都有一片用于歇脚的区域，在这里不会被铁球碾压。保险起见，等铁球与自己擦肩而过后，再继续往上走。在楼梯上遇到敌人时，不要犹豫立即击杀，确保在第一时间抵达左侧安全区。抵达上层时，先击杀小兵，再拉动机关放下铁球，此时正在上楼的大批敌人会被一起消灭。

宝藏 3、4：来到铁球机关右侧，直接走上木板就能拿到右方的宝藏。图中左侧的宝藏跳到下层即可获取，这也是流程的必经之路。

电梯战

这场战斗会涉及"请勿超载"这个成就，需要让电梯在不停止的情况下到达顶层，需要不让敌人落在电梯上（尸体可以）。

1. 触发机关后，面向前方的栅栏处，马上会有一名红衣主教抵达此处。先隔着栅栏将其击杀，否则会在之后的战斗干扰我们。

2. 击杀红衣主教后，抬头往右看（暂时不会有敌人上电梯），可以看到一名弩箭手，身旁是爆桶。右侧的楼梯会过来两名敌人，需要稍等一会，在三人都位于爆桶旁时将其引爆（在此之前可以先击杀弩箭手，或是左右移动躲避攻击）。与此同时，弩箭手左侧后方会出现另一名敌人，在右侧第一个敌人穿过爆桶后引爆，左侧这名敌人也会被炸出硬直，提供了宝贵的击杀时间，此处量力而行就好。

注：当电梯达到一定高度时，玩家需要观察的方向只有更高点，比电梯低的方向都不需要盯防。

3. 在击杀上述弩箭手之后，将视角往左上移（上图左方位置），这里有一处爆桶，可以先留着。如果第 2 点提及的最后一名敌人未被击杀，他会从这里跳下，要尽快处理。处理完毕后，继续将视角往左上方移，射杀另一名敌人。随后再次将视角转回右侧，引爆油桶击杀此处的敌人。

4. 击杀上图右侧的敌人后，立即进行 180°转身，看向上方金属"跳台"处。这里的敌人，很快就会往下跳（前面击杀越快，这里预留的时间就越多），可以考虑用冲锋枪、霰弹枪击杀。在那之前，上图左侧就会出现一名弩箭手，不会跳上电梯，时间充裕的话还是要尽快击杀。

5. 再次看向上图左侧方向，这里聚集了多名敌人，最好用冲锋枪、霰弹枪压制，不要犹豫。

6. 上一波敌人清理完毕后，战斗就进入了最后一阶段，此时能跳上电梯的仅有一个方向（金属跳台那一侧）。先往右上方看，平台上有一名红衣主教，左侧为爆桶，迅速射击爆桶并补些伤害将其击杀。

7. 转向金属跳台一侧（面向红衣主教时往右转），背靠底部保持最远距离，确保敌人不会从头顶甚至后方落下。这个方向会聚集大量敌人，往下方看能找到他们上楼的爬梯。此时优先处理最顶层的敌人，同时不要忽视了顶层的盾牌兵，可以用霰弹枪先破盾打出硬直。下层敌人在爬梯时，可以引爆爆桶将其打落，中层区域可以通过投掷手雷延缓敌人进攻。与此前战斗同理，低于电梯的平台就无需盯防了。

钟楼外侧

抵达钟楼外侧时，需要多加留意，地上的木板会因奔跑而破裂。在上方行走时，需要以普通速度行走或蹲伏经过。右方远处的弩箭手可以提前清理，来到第二处木板前，会刷出第二波敌人，不要掉以轻心。

宝藏：穿越第一块木板后，抬头看向左边的脚手架。将吊灯打落，这里会获得城堡区域的最后一块宝藏。

穿过第二处木板后，立即左转，这里有一个商人。通过房间内的梯子爬上钟楼顶层，这里可以拾取一些补给。

拉蒙·萨拉扎

该 BOSS 战涉及“废话真多！”这个成就 / 奖杯，需要将手雷（高爆手榴弹也算）扔进 BOSS 口中。战斗刚开始时就很容易达成条件，往正前方跑，尽可能地贴近 BOSS。准星稍微往右偏一点，投掷手雷就会立即爆炸。

这场战斗处理起来比较麻烦，敌人会在地图的各个方位乱窜。并且它的酸液攻击范围很广，需要即时找好掩体，或通过造成硬直打断。它的弱点为嘴巴内部的人身，在进行攻击时、攻击后、被打出硬直时会露出弱点。如果被酸液命中，将错失此次张嘴打弱点的输出时机。这场战斗有不小的生存压力，建议在躲完酸液攻击后立即用高威力武器反击。将手雷扔进嘴里，往嘴里埋下弩箭雷的效果都非常不错。

酸液攻击可大致分为扫射、降雨、酸液团、散射这几类。其中扫射最为常见，会调整一定方向，可以在障碍物后躲避，两侧的楼梯拐角是个不错的选择。在他喷射酸液时，可以朝弱点射击寻求收益最大化。垂直扫射是悬吊在天花板上，持续往地面喷洒酸液，在下层、地图两侧都能找到避雨的场所。酸液团比较容易理解，是吊在半空时施放的，吐出的酸液团会留在地面。和地雷类似，一旦踩上就会受到伤害和硬直。散射（往多个方向吐毒液）之前需要经过较长时间蓄力，会发出一阵刺耳的叫声（声音比较尖锐），这是输出的绝佳时机。

这场战斗中建议在地图两侧楼梯处，保持移动，需要时刻留意 BOSS 的各类突进攻击。当它落在地面突然停止行动，主动张嘴（并非硬直）且未喷出毒液时，需要特别小心。接下来会向前方扑咬，一旦被咬到就会死亡，需要提前远离。

第13章

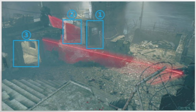
海岛区域的敌人血量、伤害都较高，且许多会佩戴头盔、身穿护甲、手持防爆盾，时刻保持一定距离（霰弹枪除外），给自己瞄准预留时间，也能有效防止被敌人群殴。瞄准的话则优先瞄准没有护甲的部位。

码头

本章节开始时往洞窟内最深处走，商人处已经解锁了第二把马格南"Killer7"以及手提箱扩容。在这里可以交换孤岛藏宝图，该区域的地图上会显示两个宝藏，码头中间的宝藏待会儿就能获取，地图下方的宝藏暂时无法获取（在上层）。

来到孤岛区域，这里的几处炮台可通过绕到后方改变朝向，前往不要经过红光照射的区域。另外，被敌人或顶上的探照灯发现后，会进入全员警戒状态，敌人数量众多，且有一名手持机枪的精英怪。在触发战斗之前，可通过潜行尽可能多偷几个人。

潜行要点：该区域的多个探照灯是能通过射击破坏的！距离较远时射击，暂时不会被敌人发现，但会有敌人上前探查。想要大幅降低潜行难度，弩箭是不二之选，它射出的弹药是无声的，不会触发敌人警戒。



宝藏1：位于图中左侧炮台驻守区域，穿过右侧房屋就能抵达此处。

关键解谜：进入右侧房屋上层，让炮台转向右侧（互动一次即可）。

战斗要点：这场战斗会有多种类型敌人一同出现，远近交加，同时还会受到炮台限制无法自由奔跑。最安全的打法是，爬上右侧房屋二层守楼梯。比较物尽其用的打法是，站在图中最左侧拐角处，将敌人吸引到此处背水一战。虽然没有退路，但敌人更加集中，范围伤害收益更高。与此同时，敌人投掷的燃烧瓶会在转角引爆，这是敌人靠近你的必经之路。机枪（类似手炮外形，头戴牛头面具）敌人靠近后，需要尽快用高威力武器解决。

炮台解谜：先将二层的炮台转向右侧（上文已经提及），与对面的墙壁垂直，这样正好会留出左右两侧的行动空间。将出口附近的炮台转向右侧，也是与对面墙壁垂直。从图中右侧出发，来到图①处，翻过墙抵达图②。直接径直地走进图③所在的二层房屋楼下，即可抵达出口楼梯旁。

打开楼梯后会遇到手持电棍的敌人，受到攻击甚至招架攻击后，都会陷入短暂的触电状态（硬直）。

码头上层/监控室/杂物间

爬上梯子来到室外，先不要急着往前冲，会触发多名敌人的仇恨。先连续暗杀三个敌人：悬崖边一个，翻入室内后一个，往右进入窄道后会遇到最后一个，三个敌人都是背对着玩家。室内

有一处油灯，将其打落后能造成有效的杀伤。手持防爆盾的敌人应对方式很多，一是刚刚提及的油灯以及范围伤害，二是绕侧/后方攻击身体，完全贴脸时甚至能直接从正面命中。还有一种方式为招架，完美招架后能将盾牌打落。

宝藏1：来到地图右侧，引爆油桶开路后就能找到宝箱。

来到室外会触发火箭筒兵登场的演出，需要尽快将其消灭，火箭筒是不能招架的。也可以不触发演出，直接在远处用狙击枪将其击杀。之后推荐从左侧前往上层，迅速靠近上层的弩箭兵。

发条人偶13/宝藏2：打开铁门抵达一处类似工地的场景，这片区域有四名敌人，发条人偶位于绿色叉车旁，宝藏位于右侧桌上。

宝藏3：进入监控室（门口有绊雷）之后，宝藏在右前方桌上的白色手提箱内。

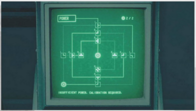
在监控室二层打开大门后，抵达拘留室外侧触发剧情动画。从右侧跳下后，暂时无法返回此前码头区域，需要特别注意。拘留室外侧的两名敌人推荐潜行暗杀，能够节省不少资源。

宝藏4：遇到从微波炉中冲出的寄生者时，往左后方的角落走，手提箱内为宝藏。

解剖室/冷冻室

1. 先来到图中右方房屋内，拉下配电切换杆，将电力调配至右侧的解剖室区域。在拿到钥匙卡之前，该区域是暂时安全的。切换电力后走出房间，拉动左侧机关开启正前方的铁闸门，这会为之后躲避敌人追击提供有力帮助。

宝藏1：开启解剖室电力后，来到左上方的小房间内，宝藏在墙上的玻璃柜内。

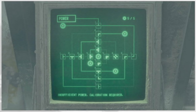


2. 在地图最上方的房门口，将线路与电源连接，屏幕右上角可以看到已连接的电源数，完成解谜后不要忘了开启机关（将按钮调至最后一格）！

再生者：进入解剖室后，拿到1级钥匙卡是个关键节点，出门时会迎面遇到新敌人 - 再生者。这类敌人体内有多个寄生虫（随机分布于胸口、腰间），在完全灭虫之前无法将它们消灭，他们的表皮会不断再生。非必要情况下，不建议在他们身上耗费弹药。如果选择正面作战，在冷冻室内获取生物传感器后，装配给自动武器、狙击枪就能开镜透视看到弱点。看到弱点后，用穿透力强的武器可以直接将其破坏（马格南、狙击、惩罚者）。使用匕首招架时，能够直接直接切下手臂，但时机较难把握，可以尝试保持距离（避免它使用投技）观察匕首状态招架。使用穿透力弱的武器时，需要先破坏表皮，再射击弱点。如果对匕首进行了最终改造，甚至可以尝试挥刀破皮、打弱点。再生者倒地后，行动速度依旧很快，且会使用多次飞扑，需要绕到侧面、背面输出。

宝藏2：刚刚遇到的再生者，是从对面房间内走出的（此前这扇门无法打开）。进入该房间，打碎玻璃柜即可拿到宝藏。

3. 回到地图右下方房屋，再次拉下配电切换杆，将电力调回左侧冷冻室区域。



武器-LE 5（冲锋枪）：进入冷冻室后，右手边有一处电源连接的解谜，按照上图指示调整即可。打开门在箱子上就能拾取新的冲锋枪（还有一把冲锋枪为奖励武器 - 芝加哥打字机），它的穿透力很好，搭配上冲锋枪高射速的特性，处理再生者效果不错。

二级钥匙卡：将钥匙卡放到覆写系统中，需要等待一段时间完成。背后会固定刷出第二只再生者，资源不足的情况下建议跑到室外躲避，拖延时间再回到该区域拿到二级钥匙卡。

4. 拿到二级钥匙卡后，原路返回，来到地图最下方大门处进入系统室。

培养室

经过系统室后抵达培养室区域，此处有许多装有再生者的培养皿，将其打破后他们便会苏醒。

1. 经过培养室抵达地图右侧，在桌上拾取生物传感器和文件。传感器能装配于自动武器和狙击枪上，瞄准时能够透视到再生者的弱点位置，搭配高穿透力的武器能快速制敌。一旁的钥匙卡覆写系统暂无法启动，需要找到再生者体内的扳手才能恢复。用传感器观察四周，找到带有扳手的敌人，将其击败即可。

奖杯/成就"一石二虫"：该成就/奖杯需要一枪消灭再生者体内的两只寄生虫，获得传感器后在培养室区域很容易达成（敌人位于培养皿内，无法行动，有充足时间调整站位、视角）。提前看到再生者弱点后，调整方位让两个寄生虫位于一条直线上，再射击重叠部分即可（火箭筒虽然能一发击杀再生者，但无法达成该成就/奖杯）。

2. 获得扳手修好覆写系统后，将将钥匙卡插入。这时培养室另一侧会出现多名人类敌人，需要优先处理掉投掷炸药的敌人，炸药会引爆周围的培养皿放出再生者。这场战斗同样能通过拖延时间避免，如果不小心触发了再生者，可以回到系统室避难。当然了，弹药比较充足的玩家可以提前将所有再生者干掉。钥匙卡升级完成后，打开三级大门重新回到阿什莉所在区域，本章节结束。

「第14章」

宝藏1：本章节刚开始时，在右前方角落里能找到宝藏。此外房间内还有几处补给，左后方的柜子内摆着一条鲈鱼。

1. 与阿什莉合作打开拘留室左侧的铁门，在往商人方向前进时，门框左侧上能找到悬赏任务-破坏蓝色徽章5。此时靶场内解锁了最后三关，推荐在此处留个存档，方便以后挑战“全S”。

徽章1、2/宝藏2：打开门来到货场区域，走上楼梯后回头看。远方高处楼梯附近，能找到徽章1和提灯，徽章2在左侧地图外（低处）。

宝藏3：从楼梯跳下，刚进入货物堆场时，左手边的垃圾箱内。

徽章3：以进入货物堆场的方向为准，在左前方两个红色货箱之间。

徽章4：在货场内靠着右侧走，走到障碍物尽头时往右后方看。

徽章5：抵达货场出口的楼梯处，往左上方看。

2. 进入二号楼内部，清理完一层的敌人后，来到二层控制室内。指挥阿什莉拉下机关打开一层大门，穿过大门左转，从另一侧给阿什莉开门。

宝藏4：从二楼跳下抵达门附近，往控制室方向的高处看，打落提灯获取宝藏。

3. 从另一侧打开门后，阿什莉会在二楼被敌人抱走，直接左转来到控制室下方，等待敌人抱着她跳下后救回阿什莉（特别在高难度中，上楼营救的时间会非常紧张）。

宝藏 1：位于废水池尽头的左侧水中。

1. 与阿什莉一同开启机关，需要让指针停留在红色区域。辅助 / 标准难度下，指针移动较慢，在指针快要进入红色区域后，过半之前按下即可。

再生者 / 铁处女：进门后会发现一处供阿什莉躲藏的柜子，明显不是什么好兆头，先让她躲进去再进行搜刮。往前进入通道后，马上就会有一只再生者从右侧爬出。刚登场时，它会趴在地上，可以提前用狙击枪预瞄地面，能实现一枪灭多虫。常规应对方法不再赘述，消灭体内的寄生虫后，它仍会复活一次，这是此后部分再生者具备的特性。复活后的名为铁处女，全身带刺，弱点固定为头部。需要特别小心喷刺攻击，建议在障碍物附近作战。击破弱点后要尽快远离或找掩体，死后的自爆范围较大（可以招架，但时机很难把握）。

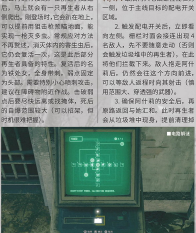
悬赏任务 - 无尽的鼠害治理 (1/4)：击败再生者后打开大门，面前的走廊处有第一只老鼠（任务接取地在流程稍后会抵达，推荐提前击杀老鼠完成任务）。

悬赏任务 - 无尽的鼠害治理 (2/4)：让阿什莉操控机关放下吊桥，穿越吊桥后立即就能找到老鼠。

悬赏任务 - 无尽的鼠害治理 (4/4)：最后两只老鼠都在栅栏另一侧，位于主线目标的配电开关区域。

2. 触发配电开关后，立即看向左侧。栅栏对面会接连出现 4 名敌人，先不要随意走动（否则会触发垃圾堆中的再生者），在此将他们拦截下来。敌人抱走阿什莉后，仍然会往这个方向前进，可以等敌人返程时向其射击（慎用范围大、穿透强的武器）。

3. 确保阿什莉的安全后，再原路返回与她汇和。此时再生者会从垃圾堆中现身，提前清理掉杂兵后可以遵循常规打法即可。想要节省资源的话，可以一路跑回阿什莉处，再生者会从桥上坠落（无法拾取掉落物）。回到阿什莉对岸时，还有一名敌人会尝试抱走阿什莉，尽快将其击杀，并利用场景中的障碍物与再生者周旋。



■电路解谜

注：当阿什莉被抓走、被闪光弹影响时，吊桥会被放下，如果里昂位于桥上会直接摔死。

该区域又是一场阵地战，在开战前可以提前搜刮资源、熟悉环境，场景内有多处爆桶可加以利用。战斗开始后，一层集装箱的大门会打开，里面有不少补给。任务目标是保护开吊车的阿什莉，让她用铁球砸碎墙壁。推荐围绕吊车作战，既能充当掩体也能快速营救阿什莉，尽量不要让敌人靠近驾驶舱，否则会拖延进程。投掷炸药、燃烧瓶的敌人依旧是我们的得力助手，持续奔跑或利用吊车躲开攻击，能够对附近的敌人造成有效杀伤。铁球运转期间，也能对路径上的敌人造成伤害和硬直。战斗的后半阶段会开始出现火箭筒兵（可以先留着，让他协助杀敌），站在吊车后就不会被打中，其余时候注意红色瞄准线。

注：阿什莉上车后，用两枚高爆手雷炸墙后，再砸一下就能破墙，之后再干掉在场的敌人后就能结束战斗。本应在之后登场的敌人也会消失。

悬赏任务 - 游荡的尸体：破坏墙壁后，来到缆车操控台左侧找到任务书，该任务需要我们返回培养室击杀精英再生者。先不要坐上缆车，抵达上层后将无法返回，会错过此前区域的收集和任务。在缆车区域右侧打开大门，这是回到 14 章初始区域的道路。回到培养室后，这里会出现特殊敌人精英再生者。他拥有带刺再生者的攻击方式，且攻击频率极高，从体内迸发针刺的攻击，伤害判定比动作稍晚一些，留有了一定时间反应。他身上弱点数量很多，表皮几乎不会被破坏，需要用穿透力强的武器直接攻击弱点。体内的虫并不需要全部消灭，对弱点造成足够伤害即可。同时，培养皿内的其他再生者也会进入战斗状态，建议提前让阿什莉躲进柜子。穿越白色铁门，走上楼梯后会刷新仇恨（但它们会穿过白门，并进行攻击），他们会原路返回此前所在区域，以这种方式能够缓解一定战斗压力。如果战斗压力过大，且需要完成全部悬赏任务，可以考虑在辅助 / 标准难度购买火箭筒击杀。由于他身体内、头部的寄生虫密度较高，很容易命中，推荐尝试 LE 5 扫射、马格南盲射。

琥珀仓库/营地

该场景内物品摆放相对复杂，很容易遗漏，建议对照着地图仔细搜刮。

宝藏 1：离开琥珀仓库前的左侧岔路上，在靠右的箱子上。

发条人偶 14：离开琥珀仓库后，靠着右侧行走，人偶位于屋内的柜子上。

注：在遇到商人后，推荐修复护甲耐久，为接下来的BOSS战做准备。

克劳瑟

独角仙：触发 BOSS 战后，在背后的墙壁上拾取。

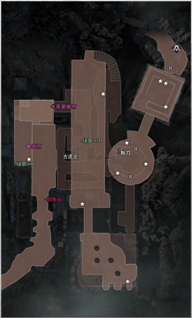
1. 进入战斗后，克劳萨最初会使用步枪扫射，随后便立马掏出弓箭。切枪时是最佳的输出时机，推荐使用狙击打头。他射出的爆炸弓会摧毁掩体，不要在同一处逗留太久。

2. 一阶段造成足够伤害后，克劳瑟会跳到正路上，用匕首进行攻击。打法和此前类似，但此时能用枪械射击。

3. 沿路往前走，在二层触发机关开门进入古遗迹区域。古遗迹内有多个绊雷，只能用射击引爆。首次从高台跳下后，前方栏杆旁有一处木桶（一旁的绊雷无法蹲伏通过），来到此处时克劳瑟会从背后出现（玩家来时的路），他会冲向里昂使用投技，可通过射击打断动作。

4. 破坏绊雷后继续往前，来到一处狭长的小道，躲到左侧掩体后。克劳萨会在对面高处射箭，在掩体后向其射击。不要盲目冲刺，必经之路上有捕兽夹和绊雷（靠着右侧墙壁慢慢往前走，在它仅露出边缘时引爆）。

5. 前方两条岔路的天花板上各有一挺自动机枪，需要射击破坏。两条路各设有一处绊雷，需要在另一条路上破坏。在环形通



路中，小心捕兽夹和机枪，重回室外时会被爆炸箭瞄准两次，注意找好掩体。

6. 抵达室外区域，克劳瑟会在远处楼房上进行狙击，常规应对方式为，于开枪的间隙在多个掩体间移动，逐步靠近。更高效的办法是利用掩体，使用狙击枪将他打跑。抵达目标区域时准备上楼梯时，会扔出两枚手雷，需要回撤躲避。穿越这扇门后，克劳瑟依旧会使用步枪扫射，不要和他硬碰硬。躲在左侧掩体将其打下，再次进入普通战斗阶段。

7. 触发剧情动画后，克劳瑟进入二阶段，在遗迹内部仍然会偷袭多次。随时留意其动作，准备按下 QTE。

最终战：这场战斗中，造成持续火力压制的收益明显，尤其推荐打击者和镇暴枪。满改造的情况下，能够迅速解决战斗。见招拆招的打法相对困难，只能使用完美招架的专家难度更是难上加难。他最常见的攻击方式为右手擒拿和左手突刺，两招在出手前都有一段蓄力动作，在此期间远离并绕向另一侧。这场战斗中的 QTE 相对较多，但好在按键统一，随时留意踢腿、俯冲等动作。贴身作战时需要面临多种不同的攻击动作，始终保持距离输出相对轻松，可以前往二楼绕场奔跑并伺机输出。战斗进入一定阶段后，他会随着特写动画跃起，随后使用跳劈砸向场内，爬上两侧的楼梯即可躲避。

战斗结束后，可在克劳瑟处拾取战斗匕首，这是第二把常驻匕首。

「第15章」

1. 本章开始后，进入第一片战斗区域时，先不用开枪躲在掩体后方即可。友军迈克会驾驶直升机协助，他会帮我们清理大批敌人。爬上左侧房屋二楼，可以利用固定机枪清理对面敌人。之后留意房屋背后的楼梯，还会刷出多个敌人，建议将他们引到直升机一侧，能节省不少弹药。当然玩家也可以直接在原地守株待兔，只攻击靠近自己的敌人。这种战术虽然慢，但更加保险。

宝藏 1：位于左侧房屋背后，挂在半空中的提灯。

2. 在直升机炸开道路上的障碍物后，继续前进。在遇到火箭筒兵（观察红色瞄准线）时，立即往回躲避，等待迈克轰炸的剧情即可。

宝藏 2：抵达图中位置，射击高架上的提灯。

3. 从上图位置过桥时，就会触发直升机被逼退的剧情，迈克将暂时无法协助开火。过桥后来到下层，快速引爆爆桶清理敌人，在掩体后蹲伏躲过远处机枪扫射。保险起见，不要往正路走，穿越右方隧道爬上防空炮所在房屋。此时出门正对的方向就是机枪所在的位置，上楼梯时尽量躲在掩体后方，路上的敌人要尽快清理。远处火箭筒兵所在的位置有爆桶，找准方位后将其引爆，立即抵达顶层用机枪射击防空炮（需要射击炮台处，挡板会抵御伤害）。随后迈克重新回归战场，此时玩家可以用机枪继续清理对面的敌人，但需要留意背后的动静，仍有敌人会从楼梯处进攻。

4. 将敌人基本清理完毕后，回到一层，触发炸开大门剧情后，接下来的战斗就需要靠自己了。从门内涌出敌人后，优先射击弩箭手造成硬直，退回上坡处利用一旁的爆桶击杀其余敌人。

5. 进入大门触发战斗前，先将两处机枪塔的敌人消灭，退到门外清理完第一波敌人。从图中左、右的箭头所指方向，能够爬上二楼右侧，中间箭头所指处为二楼左侧。两侧各有一处机关，在触发后对面楼层会刷新大量敌人，可利用机枪轻松消灭。在爬上另一侧（第二个机关）时，面前会出现一名机枪兵，注意利用掩体躲避。

崖边遗迹/样本储藏室

注：“破坏蓝色徽章6”是流程中的最后一个悬赏任务，接取地点在崖边遗迹尽头的门口处。

徽章 1：清理完隐形虫后，往遗迹方向看。第一个徽章在梯子上方，需要绕到左侧才能看见。

徽章 2、3：从徽章 1 所在位置旁的梯子处往下，来到下层区域。在刚走下台阶后，往右后方的窗外看，调整视角就能看到崖壁上的徽章。另一徽章悬挂在下层大厅上方。

宝藏 1：与徽章 2、3 同在下层大厅内。

注：穿过储藏室后的商人处，为最后一处靶场，建议在这里尽可能完成靶场关卡（抽饰品）或预留存档（拿成就/奖杯）。

徽章 4、5：来到主线目标房屋前，两个徽章分别在左边脚手架上，以及右侧房屋楼顶。

样本储藏室：该区域内有多个黑色裹尸袋，其中一部分装着再生者，触碰之后便会进入战斗状态。可以提前通过传感器观察内部，确认再生者的位置，以此避开它们。全程不要触碰袋子，否则会造成不小的困扰。

发条人偶 15/ 宝藏 2：在触发曲柄机关前，先来到右侧小屋内，人偶位于房梁上，宝藏在桌上。

样本储藏室 2：触发曲柄机关进入一处满是裹尸袋的房间，在辅助 / 标准难度下，屋内仅有两个再生者。分别位于两处木箱上方，经过附近时会有动静。提前确定好他们的位置，绕道而行（部分裹尸袋需要蹲伏通过）就能全程不触发战斗。

圣殿之路

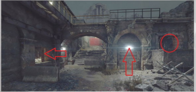
这片区域的战况复杂，敌人种类繁多，建议慢慢推进，切忌莽撞。中间的大道路况平坦，但危机四伏，不仅有随处可见的绊雷，还隐藏着许多隐形虫。高处的敌人也需要玩家第一时间处理

掉。推荐走左侧道路，尽量躲在掩体后前进。

1. 在上楼梯前要特别留意，木桶旁有一只隐形虫，需要提前击杀。

2. 来到房屋内部，先尽可能地清理能看到的敌人，尤其是远处的火箭筒兵。从房屋外侧爬上房顶，清理完敌人、搜刮好资源后再走中间的大道。

3. 打开图中右侧大门，翻入左侧窗户（有绊雷）都会触发一大波敌人，其中包含多个持盾敌人，不太好对付。右侧房屋内有一处爆桶，周围有3名敌人，可透过窗口投掷手雷引爆，效果显著。建议先走右侧房屋，两侧房屋的二层是相连的。



4. 走上楼梯后，正前方会有几只隐形虫，清理之后右侧铁门内有大量补给，不要错过。回到楼梯口，往对面楼的方向看，两处房屋的衔接通道上站着一名机枪兵，可以在此处提前射杀。从左侧进入对面房屋，回到一楼搜刮资源。然后沿着二楼通道抵达最深处，击杀机枪塔旁的敌人（背后会有追兵）。调整机枪塔位置后，回到大路沿着楼梯行进。

5. 如果还有未击杀的敌人，可以将上坡时的第二处机枪转过来，它会替我们断后。如果目的仅是通关，特别在高难度下，玩家在这场战斗不需要有任何保留，所有弹药和药物都用上就好。

「第16章」

路易斯实验室/圣殿

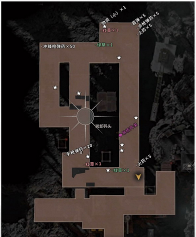
本章节开始后，在实验室内能找到大量文件，信息量极大。接下来的流程中，只有几个隐形虫，战斗强度不高。

宝藏 1： 让阿什莉踢下梯子，在过桥之前，射击天上的提灯。

宝藏 2： 回到圣殿区域，这里藏着许多隐形虫，需要多加留意。在图示位置（第一个隐形虫所在地）往左看，蹲下穿越障碍物往祭坛方向走，在石碑上能找到光明吊坠。

宝藏 3： 这是流程中的最后一个宝藏，在商人门口的宝箱内，不会错过。

接下来是流程中的最后一场战斗，推荐在商人处进行补给，并预留一个存档。如果仅以通关为目标，可以购买一发火箭筒秒杀 BOSS。但如果还有多周目游玩需求（例如实现无限火箭筒打专家难度），可以省下这笔钱，用手中的资源正面对抗。如果准备在下一周目做“不和商人对话”的成就 / 奖杯，可以在此时完成所有需要的升级。收集完人偶之后，解锁的奖励匕首耐久度为无限（终极改造）。读取该存档后，从储物箱内取出奖励武器，再通一次关。开启二周目时继承该存档，更方便达成挑战。



萨德勒

这场战斗中，需要射击萨德勒肢体上的眼球，将其打出硬直后，上前用匕首或高威力武器补刀。期间需要在庞大的地图内跑动，搜刮资源的同时也可以将其引到爆桶附近。攻击弱点时，狙击枪、马格南效果最好，但都对枪法有一定需求。冲锋枪、霰弹枪效果虽不显著，但十分稳定。刚开局时，萨德勒会从上层跳下（此时使用火箭筒就已经能够秒杀），先在背后搜刮资源，随后射击他身旁的爆桶造成硬直。这时可以拿出主力武器，快速射击眼球。破坏一定数量眼球后，就会陷入倒地硬直，需要尽快补输出。萨德勒自己招式的花样不多，此时的战斗还不算困难。位于地面的横向酸液扫射需要通过下蹲躲避，会连续施放第二次；位于空中施放的扫射，得侧向奔跑躲避；投技之前会有向前冲刺的动作，提前跑开即可。

战斗进行到一定阶段时，它会召唤大量飞虫，这才是他威胁最大的招式。在召唤之前，它会飞向建筑物上方，此时会伴随着很长的台词以及刺耳的叫声，此时是输出的绝佳机会。面对飞虫时，最有效的处理方式为投掷闪光弹，能够让大片飞虫倒地，能争取到宝贵的输出时间。用枪击杀则是一劳永逸的方法，但对枪法有一定需求，好在血量并不算高。用冲锋枪、霰弹枪处理起来会更加容易，当它们飞行高度较低时，也可以投掷手雷、引爆爆桶解决。当桥被萨德勒踩塌后，可以通过一旁的机关重新升起，但要等待片刻。

二阶段：对萨德勒造成足够伤害后，它会进入二阶段，实际上难度不高。当他抬起触手时，往另一侧躲避；使用横扫攻击时，触发 QTE 闪避即可。坚持一会后，艾达 · 王会扔下火箭筒，一发便可结束战斗（朝天来一发的话会触发特殊死亡动画）。

逃离孤岛

这是本作的最后一段流程，途中没有任何战斗，抓紧时间奔向终点即可。但途中还有最后一个发条人偶需要收集，如果因为找人偶耽误了时间，可以选择读档重来（人偶仅需破坏一次）。

发条人偶 16：在遇到敌人开门扑脸之后，往右前方的绿色叉车看去，人偶就在叉车后方。

成就 / 奖杯“全身而退”：在最后的乘船逃生期间，如果摩托车不受损坏即可达成成就 / 奖杯。这需要避开场景内的所有障碍物，并在时间限制内过关。只要右下角血量没有降低，就算成功，撞到水中的桶和箱子不会受伤，仅会发生一定的路线偏移。辅助 / 标准难度下时间相对宽松，遇到几处难点可以减速慢行；硬核 / 专家难度时间要求更严苛，要尽可能避免大量减速的情况。以下为无损过关的要点，专家难度下受到的损害更加严重，也可沿用此指南。

1. 最开始的路程为直线行驶，可以全速前进。发现正前方道路变色（右侧有光）后，准备右转（对操控不自信的玩家可以松开油门），暂时将游艇控制在中间偏右的位置。接下来需要穿过几处连续的洞口，分别为右、左、右，需要提前做好准备。穿越洞口后，保持在中间行驶。

2. 第一次从跳板跃起后，遇到障碍物时减速慢行，保持在道路中间行驶，并持续往右轻微地调整方向。

3. 穿越半开闸门的洞口后，大体位置保持在中央，往左微微倾斜。在进入下一个洞口时，尽可能靠近左侧墙壁。进入洞口时，右侧会有一颗巨石倒下，靠近左侧行驶即可穿过。之后道路两边会接连落下两颗巨石，先左后右，判定相对宽松，在路中间行驶微调方向即可。

4. 飞跃第二次跳板时，保持在中间行驶，遇到水中障碍物时，稍加避让（撞上没有伤害）。

5. 触发头顶落石的演出后，贴着右侧行驶，持续往左微调方向。进入下一个路口时（路中间有巨石做分割线），往左侧行驶。此后遇到岔路不要犹豫，持续走同一侧，避免过大角度的转向。

珍藏攻略 GUIDE
系列发展 SERIES
文化漫谈 CULTURE

系统详解
详尽流程
靶场心得
成就奖杯

RESIDENT EVIL GUIDEBOOK

专家难度攻关要点

「前言」

要想达成本作的全成就 / 奖杯，需要以新游戏模式通关专家难度，且不能使用奖励武器（此限定条件为武器手炮的解锁条件，是收集全武器的一环），此部分建立在此基础上撰写。

专家难度 A 评价通关的成就 / 奖杯，可以在多周目游戏完成，购买无限火箭筒后相当轻松。唯一需要注意的是，火箭筒会对自己和阿什莉造成伤害，使用时要尽量避免敌人靠近，或是朝稍远处的地面轰炸。在阿什莉被抓走时（如果没穿铠甲），建议用匕首背刺该敌人来进行解救。

专家难度特性：敌人血量更厚、更难打出硬直、攻击欲望更强、伤害更高自然不必多说，他们的体术硬直时间也更短，以巨人为例，倒地之后很快就会站起，露出弱点时不能多贪几枪。新游戏不推荐全清敌人，非必要的情况下尽量避免战斗，但途中的资源搜刮、悬赏任务要尽力完成。战斗时变化最大的地方在于，仅能使用精准时机招架，靠招架频繁抵挡伤害会相当危险。战斗时尽可能地与敌人保持距离。相较于辅助 / 标准难度，部分关卡的敌人配置、谜题设置也有所不同，下文会着重讲解。另外，该模式下只能使用手动存档，如果不追求 S+ 评价建议多存档。在死亡后，选择继续游戏或加载手动存档，都会继续计时，如果想要追求高评价可以退出游戏再读取存档。但这也会导致动态难度持续累积，可以在存档附近连死几次降低难度。另外，里昂在受到一些普通伤害时，经常会触发“锁血机制”，只要不是红血状态，即便伤害超过了血量，玩家的 HP 也会留下一丝，但这个机制只能挡下一下攻击，连续受到伤害或遭受特殊攻击依旧会死。高难度时可利用这点节省回复道具，无需刻意追求满血，流程中建议多打鱼、蛇，多捡鸡蛋。

准备工作：完成挑战解锁的各项饰品是可以使用的，不会影响通关条件。可以优先达成“硬核 S+”“标准 A”，获取鸡冠头（降低受到的伤害）和阿什利盔甲（阿什莉不会受到伤害，不会被敌人抱走，特殊关卡除外），能够缓解不小压力。另外，奖励武器只是不能使用，不拿出它们攻击即可。可以从储物箱内将它们取出，在商人处出售，能在前期提供一笔不错的收入。

全收集流程中的地图资源分布图仍然可以参考（有部分区别），文字部分包含了各个关卡设计的讲解，以及战斗场景的多种打法，其中已经介绍了多种节省资源或逃课玩法，建议搭配观看。专家难度下，部分场景敌人配置、关卡设置会有较大变化，在下文会着重讲解并分享新的处理思路。

「第1章」

本章开局触发歪头敌人后，躲在柜子后，等他扑空之后立即离开。在走廊尽头遇到敌人时，在他走到左侧墙后时再跑上楼（否则在楼梯间拿药草时会被偷袭）。村间小道的敌人不推荐开枪，先将他们吸引到车后（来时的方向）拖延时间，立即向前冲，注意靠左走避免踩捕兽夹。进入左侧房屋内，贴着敌人身子靠着左侧走，沿着边缘搜刮一圈后进村。村庄这场战斗强度极高，不要恋战，仅在保命时清理拦路、追击的敌人。触发警戒后，先去右侧房屋拿到手雷，抵达二层房屋触发电锯。之后拖延时间即可，先在房顶边缘徘徊，楼上遇到危险且楼下安全时跳下。绕着地图最边缘走，尤其是进村右上方的小房屋，能有效延缓攻势。遇到拦路的敌人，一发霰弹枪打断动作，立即绕开。重新回到双层房屋，将梯子踢下，当屋内敌人抵达二层时，再继续绕场。防守高塔的战术依旧有效，而且非常安全，但需要消耗很多弹药，且需要算好扔手雷解决下方敌人的时机。无论哪个打法，都建议无视电锯男。农庄区域先潜行至右侧，暗杀手持铁叉的敌人，透过窗户射击屋内的门锁。拿到齿轮后直接爬上二楼，触发机关，保险起见可以从楼内回到一层。过桥后不能有过多停留，不然农庄的敌人会很快追上。

「第2章」

抵达商人处出售所有奖励武器，根据需求购买、升级武器（推荐升级霰弹枪或购买弩枪）。溪谷战投掷炸药的敌人很多，想要清理敌人的话，先吸引多个敌人仇恨。在入口左侧的屋内防守，利用炸药清理敌人。拿到浮雕后去开启机关，上坡时可以使用闪光弹迅速通过，用体术将机关附近的敌人击倒拖延时间。用浮雕开门后的流程比较简单，潜行暗杀面前的两个敌人（先杀障碍物后的）。遇到电锯男时，往捕兽夹上引，随后立即跑向村长家，小心捕兽夹。屋内的歪头敌人，通过绕桌子就能避开。

「第3章」

本章开始后，先救一楼的白狗。回到村庄广场遇到野狗后，立即往牛棚左侧跑，穿越下水道抵达对岸。悬崖边的战斗在一层清理第一波敌人，注意利用爆桶，随后一路向前奔跑。来到乌鸦广场，投掷一颗闪光弹，顺路拾取道具（剩余的可以之后回来拿）跑向商人屋。拿燃料桶的场景内，先在下坡处蹲守，等牛头人走入水中直接暗杀。其余敌人可以无视，场景中的道具可以等第 4 章再返回捡取，此时场景中的敌人会全部消失。湖之主的战斗中，需要特别留意障碍物，撞上后伤害极高。

「第4章」

乘船后去湖中央获取 Red9，再去地图右上角获取关键道具。途中可以顺带去鸡岛拿宝藏、金蛋，在船屋打大鲈鱼。来到商人处，升级 Red9/ 霰弹枪 / 弩箭枪（根据个人习惯三选二）后前往第二处主线区域，多利用炸药的范围杀伤，尽量清理途中挡路的敌人。巨人战相对困难，血量和伤害极高，容错率很低。两处房屋可当做控制道具，进入屋内避其锋芒，并持续射击。待其靠近后，从双腿间穿过。利用霰弹枪打头或者闪光弹可以更快地让巨人倒地，对枪法有信心的玩家可以先对寄生虫开一两枪，再切换成主要匕首进行输出。有狙击枪且枪法好的话，这场战斗能更快地结束。

「第5章」

救出阿什莉后，回到一层先稍等片刻，确保周围无人时暗杀左侧大妈。在铁门左侧石头后等敌人进入教堂，期间可以透过栅栏观察门外情况，随后一路跑向村庄方向，用霰弹枪开路。穿越集会厅后，村庄中心有一个牛头人，在屋内作战相当危险。进入右侧下水道内，暗杀此处的敌人后从出口离开，绕最外层潜行到二层房屋。如果在下水道触发警戒，敌人会聚集于出口处，原路回到上层穿越房屋即可。前往农场时，用霰弹枪开路，来到商人处存档、调整装备。强烈建议购买弩枪，此前流程中已经收集了5发弩箭雷，能够在接下来的战斗中发挥作用。

木屋防守战刚开始时，先封楼梯旁的窗户，再推柜子拦路。集中注意力处理最后一处敌人，透过玻璃射击头部，在他们进来之前击杀，一层快要失守时，跑到楼梯处迎战。此时逐步向后退，先不要抵达二层梯子旁，敌人聚集于此时，资源充足可用各类范围武器。在敌人聚集时，使用闪光弹或爆头打出硬直，就能用体术造成大量伤害和硬直。弩箭打硬直效果很好，爆头更容易触发体术。

「第6章」

开局的一段流程推荐潜行暗杀，使用弩箭不会被发现，且能回收资源。难点在触发警戒的大量敌人，可利用高处扔出的燃烧瓶造成伤害，缓解一楼的攻势。在敌人聚集时，尽量投掷手雷。进入双电锯大妈的战斗前，先让阿什莉躲进柜子，先从外部破坏门锁，触发战斗后逃到楼梯处迎战。随后边退边打，多利用敌人的燃烧瓶，在顶层被逼到尽头后跳下，持续绕圈即可。村长追逐战、BOSS战参考流程攻略部分。

注：进入城堡之后，武器、装备基本成型，战斗、资源压力得到了一定缓解。下文将主要讲解流程中的差异，不再强调基础战斗、资源规划。

「第7章」

投石机区域可在上旋转楼梯时，射击大炮下层的机关，直接升起。随后按流程依次引爆前两处投石机，操控大炮清理敌人、破坏大门。初遇铁爪时，蹲伏慢走、触碰贴脸寻找机会即可，匕首耐久充足可选择全程背刺。珍藏室内的敲钟位置、图案与标准难度有所区别，根据图案找机关就好。圣水大厅最大的变化在于远程敌人更多，初始区域二层几乎各个方位都有弩箭手，始终躲在掩体后方清理他们（Red9 扩散范围较大，清理起来相对困难）。

「第8章」

初遇红衣主教时，建议快速将其击杀拿到提灯，期间利用爆桶掩护进场、撤退（不用全清）。之后获取版画的位置及谜题发生了变化，仍是找到对应图形即可。巨人投石战与流程攻略打法一致，求稳的话耐心等投石结束再前进，但其实只要记住路线的话，挡在玩家必经之路上的敌人其实很少，大多都可以无视掉。。

「第9章」

在中庭区域按照流程规划的路线行进，优先清理场景内的野狗并完成收集，将二楼的机关留到最后开启。敌人涌出后，可以投掷闪光弹与阿什莉会和，随后用霰弹枪开路。城堡内三处头雕流程没有太大差别，可参考流程攻略，羊头机关处提前炸红衣教主能避免高强度的战斗。阿什莉部分钟表的时间为“7：00”，如果不需要收集宝藏可在初遇钟表时开门跳流程。进入灵寝宫后，四处敲钟地点间新增了几个屏风，玩家需要被迫从中间区域经过，当骑士扎堆时，用提灯定住后再通行（如果是盔甲阿什莉就没有难度）。

「第10章」

在舞厅清理隐形虫时，最好慢慢推进，触发两个机关后推荐回到城堡内存档（之后很容易死）。接下来的双铁爪战仅有一处挂钟，位于上楼梯后的右侧，常规打法可参考流程攻略。此时可以考虑火箭筒（16 万）秒杀，在他们被挂钟吸引后一箭双雕。流程攻略中的打法依旧可用，只是容错率更低。战斗时可以多利用铁爪清理小怪，与他们保持三点一线（里昂→小怪→铁爪），频繁让他们自相残杀，节省资源的同时也提供了些许生存空间。当铁爪位于面前时，只要不发出声音、不碰到他们，是可以利用铁爪阻挡小兵的（里昂→铁爪→小兵）。开局走到楼梯左侧（先清理第一波小兵），与扶手稍微保持一点距离，铁爪抵达此处时暂时无法命中玩家。这时可以投掷手雷炸到两个铁爪，顺带清理小兵（小兵会被铁爪挡路）。在背后露出弱点时，用马格南等高火力武器输出。与“右手”的战斗拖延时间即可，触发第一个液氮后，立即开门抵达室外。在场景内兜圈、触发液氮即可，期间注意 QTE 躲避。

「第11章」

引爆 TNT、双巨人、矿车战的攻略可参考流程部分，里面包含了节省资源、提高效率的打法。矿车战敌人的伤害更高，但流程一致，尽可能朝着无伤的方向努力。这里可以佩戴外观防毒面具，开启辅助瞄准降低难度（其他时候建议换成鸡冠头）。克劳瑟 BOSS 战与其他难度类似，不会受到专家难度的精准招架影响，但他的伤害很高，尽量不要贪刀。

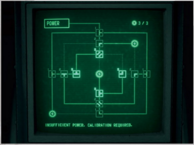
「第12章」

在前往钟楼前，先穿过舞厅前往王座厅，拾取鸡蛋以及金蛋，在之后的战斗中会用到。钟楼内的战斗差异不大，可以按照流程攻略的“电梯无伤”打法过关。进入城主 BOSS 战后，能够直接用鸡蛋砸出硬直（弱点），提供绝佳的输出时机，而金蛋也能对他造成极高伤害。比较省事的打法为购买火箭筒。打完 BOSS 后不要掉以轻心，走出门后会遇到两个骑士，保持奔跑就能躲过攻击。

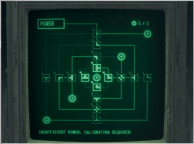
「第13章」

刚上岛的战斗潜行打起来相对容易，打破探照灯、用弩箭击杀敌人，能提前清理一部分威胁。如果选择触发警报，守门、爬梯、拐角相对容易，可以将投掷燃烧瓶的敌人留下，让他持续输出。遭遇再生者时，推荐绕路（切换配电后，一旁的铁闸门可以打开，这里很适合绕路甩开敌人）跑开，但它们的追击速度很快，在触发多名再生者之后相当难对付。推荐打腿造成硬直，迅速通行。

注：本章节的电路解谜与标准难度不同，以下是谜题答案。



▲解剖室——获取钥匙卡的地方



▲冷冻室——升级钥匙卡的地方，获取LE 5的房间。

「第14章」

阿什莉开启机关被抓走的地方，建议直接守在一楼下方，否则很容易错过时机。穿过废水池遇到的再生者会变异成铁处女(带刺)，不建议击杀。推荐将它吸引到离门最远的地方，射击腿部使它倒地，随后立即与阿什莉开门。工厂内需要双人开启的门速度很快，拉下拉杆后很快就需要反应。工地上的阵地战常规打法可以套用流程部分，但高难度下敌人血量、伤害太高，推荐用手雷炸墙缩短战斗时间。克劳瑟的一阶段与标准难度一致，主要难点在于二阶段后许多攻击更难招架。推荐使用流程攻略里的“不招架打法”，绕圈伺机输出，保持距离利用走位躲避攻击。另外，用打击者持续输出的效果很好。

「第15章」

大部分要点已在流程攻略提及，此时的装备已经基本成型，战斗压力相对较小。需要特别留意的变化为样本储藏室，这里有更多再生者，建议提前观察其位置。在触发机关前，务必要避开他们。专家难度门降下的速度会加快，玩家必须走最短路线，全程保持奔跑状态。

「第16章」

某种程度上是专家难度最简单的一章，面对最终BOSS时，购买一发火箭筒即可解决战斗（资金不足就变卖家产），但正面对抗相当困难。逃生阶段可用的时间更短(减速过弯会浪费一点时间)，撞到障碍物的伤害更高，按照流程攻略中对应部分尽量无伤即可。

靶场全关卡攻略

在靶场小游戏中要想拿到高分，拥有一定的瞄准定位水平是大前提，最重要的还是对关卡的熟悉程度及相应的策略。角色站哪、瞄准哪里、何时切枪、何时开枪等等都是过关的重要课题，该部分会详细讲解每个关卡的高分打法，并尽可能地降低对枪法的需求，帮助更多玩家拿到 S 评分。

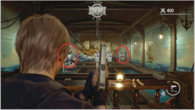
获取高分的一大关键在于触发奖励关卡，它能够帮助玩家在短时间内获取巨额分数，即便误伤水手扣分也能力挽狂澜，许多骷髅标记也会分布在奖励关之中。不过想要拿满骷髅标记相对困难，仅需 S 评分不必刻意追求，根据个人枪法量力而行。

注：此部分基于手柄操控撰写，会更多考虑到手柄射击特性、技巧。

「1-A」

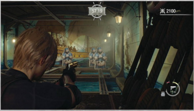
可用武器	SG-09 R	靶子总数	27
S评价分数	7000	骷髅标记	6
奖励靶触发条件	击倒全部海盗		

条件	奖励
3000~	银质代币
5000~	银质代币
7000~	金质代币
之后每+1000	银质代币
击碎全骷髅	金质代币



第一关的配置不算复杂，可供使用的武器仅有初始手枪，过关的要点主要在于熟悉出靶位置、顺序。最开始的两个海盗分别在屏幕中央和右侧，打完右侧的海盗后先不急着挪开准星，先打底层的海盗再瞄准左侧近处的骷髅1。

第二波会开始出现移动靶，可以提前预瞄好中间偏左的位置，对枪法不自信的玩家可以等他返程时射击。紧接着会刷出三个海盗，以及一个水手，骷髅 2 位于右侧海盗头部。从节省时间和便于操作的角度来看，推荐优先打上一枪落点附近的靶子。



上一波结束后，会进入换弹时间，接下来会从左侧底部出现多个移动靶，他们会沿着轨道走 S 形。推荐提前跑向最右侧，瞄准右侧底部方位，等待海盗移动到此处时依次射击。如果能在靶子刚开始转向时开枪，便能通过连续射击持续命中，期间注意压枪。

接下来将预瞄点调整至左侧的头部位置，下一波移动靶会在此处拐弯，相对容易瞄准。骷髅 3 在这一波的第一个海盗头上，打完就可以将准星移到肚子附近了，更容易命中。中间会夹杂着水手，注意不要误伤。

最后一波敌人数量庞大，速度较快，但不要被其外表唬住。完全不必朝他们射击，静静地等候时机即可。敌人全部出现后，场景中央有一名手持炸药的海盗，射击炸药即可引爆全场（在队伍最前方海盗移动到前台中间之前射击，否则时间会很紧张，且容易被干扰）。

击倒全部海盗后，就会进入奖励关，刚开始地上会有非常多宝箱，每个100分。骷髅4位于右侧底层，骷髅5在图中左侧宝箱后，破坏前方宝箱后才会显现。此时空中还会刷三波吊灯，推荐提前预瞄两侧，不建议跟枪瞄准。第三个吊灯上有骷髅6，移动速度相较前两个快不少，建议提前预瞄左侧出场位置（它在离场时会稍作停顿），让准星收缩后再准备射击（可以适当放弃前两个提灯以及宝箱）。

「1-8」

可用武器	SR M1903	靶子总数	16
S评价分数	5000	骷髅标记	10
奖励靶触发条件	击倒全部海盗		

条件	奖励
3000~	银质代币
4000~	银质代币
5000~	金质代币
之后每+1000	银质代币
击碎全骷髅	金质代币

本关使用的武器为狙击枪，子弹能够穿透多个目标，命中范围也相对较大，这是必须要加以利用的特性。每次开枪后需要重新拉栓再瞄准，默认设置下会将瞄准镜倍率重制，可以在“设置→控制→重置瞄准镜倍率”中关闭。

这一关建议玩家全程站在屏幕正中央，需要玩家多次实现一箭双雕，等待移动靶位置重合再开枪是关键。

第一波2个海盗在同一直线上，站在地图中央就能打中二人，旋转的海盗船长会侧身躲避子弹，尽量等他面朝玩家时再开枪（他与背景板的夹角较小即可）。

第二波有2个海盗，其中一个会藏在木桶后方，这类敌人可以通过射击头部快速解决，或是射击木桶使其身体暴露在外，骷髅1在后方海盗的胸口。比较稳妥的打法是快速破坏木桶，对瞄准需求较低，破坏骷髅时可以适当调整角度，打中前方海盗的肩膀右侧。

第三波有4个海盗，骷髅2~4都在后方三个固定靶上，短暂等待后就会出现移动的木桶海盗。建议先打掉1到2个骷髅标记，等木桶海盗探头时一发带走，再处理最后1个。下一波开始前为换弹时间，之后的场景两侧会刷出多个水手，射击思路依旧为“站中间、瞄中间”，等移动靶重合后再开枪。

最后一波共有8个敌人，最初的4个海盗都是普通的移动靶，等他们相遇后再瞄准全部分即可。第5个海盗为单人行动，他的胸口有骷髅5，建议提前预瞄。随后将准星下拉，调整到腿部位置，第6个敌人前方有移动的水手阻挡，射击腿部会相对容易。但狙击枪命中范围较大，准星需要尽可能地远离水手。第7、8个敌人都是移动靶，右侧的海盗出现时间早、移动速度慢，左侧海盗出现时间晚，但移动速度很快。不过他们一定会在中线处相交，直接预瞄此处即可。

奖励关有多个会移动且带骷髅标记的宝箱，需要利用狙击穿透强、命中范围大的特性。场景中固定的骷髅标记可以通过穿透击杀，不建议单独射击，不然会不够时间瞄准。先预瞄右侧底部附近（与移动的骷髅宝箱持平），等骷髅宝箱移动到此处时可以一枪打中骷髅 6~7。空中的骷髅 8 移动缓慢，有充足时间反应，依旧是等它抵达中线时再射击。随后再次瞄准右侧底部位置，等移动靶重合时射击，即可命中骷髅 9~10。

1-C

可用武器	SR M1903、SG-09 R	靶子总数	23
S评价分数	8000	骷髅标记	7
奖励靶触发条件	击倒全部海盗		

条件	奖励
4000~	银质代币
6000~	银质代币
8000~	金质代币
之后每+1000	银质代币
击碎全骷髅	金质代币

本关卡可以使用狙击枪和手枪两把武器，熟记什么时候用什么枪是 S 评价的关键。

首先升起的第一个带木桶的靶子用手枪点两枪木桶，会看到木桶后有骷髅 1。打掉后会出现三个固定的水手和两个移动的海盗，提前预判打掉两个海盗。然后会升起两个移动的水手和三个固定的海盗，注意不要打到水手。

随后切换为狙击枪，正前方会出现一个躲在两名水手后的海盗，身上带有骷髅 2。左边还有一个躲在水手后的海盗，用狙击枪打掉。

之后会出现两排共六个靶子，其中右手边最后面的靶子是水手，使用狙击枪的时候要注意不要穿透，正前方和左手边的都可以穿透。都打掉后会进入装弹时间，先给手枪装弹，再给狙击枪装弹。

装弹后左右各会出现 3 个水手，会有海盗不断从左右出现，第一次出现的海盗会带有骷髅 3，等待左右重合穿透击杀，之后会右 - 左 - 右出现 3 个海盗。全部击败后切换为手枪。

随后会出现四个旋转海盗和一个移动海盗，左 2 的旋转海盗身上右骷髅 4。全部打掉后会进入奖励时间，天上的移动靶有骷髅 5、6，地上的宝箱靶有骷髅 7。天上的靶子推荐使用狙击枪，地上的靶子推荐使用手枪。

珍藏攻略 GUIDE
系列发展 SERIES
文化漫谈 CULTURE

系统详解
详尽流程
靶场心得
成就奖杯

RESIDENT EVIL GUIDEBOOK

2-A

可用武器	TMP	靶子总数	46
S评价分数	8000	骷髅标记	7
奖励靶触发条件	击倒全部海盗并剩余20秒或更多		

条件	奖励
4000~	银质代币
6000~	银质代币
8000~	金质代币
之后每+1000	银质代币
击碎全骷髅	金质代币

本关使用的武器为冲锋枪，虽然精准度比较差，但弹容量和射速比较优秀，关卡的靶子数量比较多，并且触发奖励关需要快速射击，许多时候可以使用点射泼水来打靶，打中水手也不要紧，只要能触发奖励时间，扣掉的分就能轻松地追回来。

第一波左右各有 4 个靶，直接站在中间，射击即可。随后右手边会升起两个向前移动的海盗，带有木桶，建议放弃瞄准头部，直接射击木桶，打掉后中间还会出现两个向前移动的带有木桶的海盗，木桶后面有骷髅 1。

右手边会出现 6 个向前移动的靶子，其中有一个是水手，使用点射打掉。之后左手边也会出现同样的靶子，点射打掉，进入装弹时间。

剩下的时间里，只要瞄准正中间即可，靶子会不断移动到中间，看准时机开枪就能打掉所有靶子，其中会出现骷髅 2、3、4，如果打掉所有靶子后剩余时间超过 20 秒，就会进入奖励时间，左边的箱子会出现骷髅 5、6，最后天上会出现一个靶子，上面有骷髅 7。

2-B

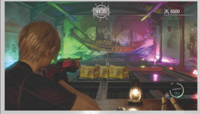
可用武器	镇暴枪	靶子总数	36
S评价分数	9000	骷髅标记	3
奖励靶触发条件	击倒全部海盗并剩余30秒或更多		

条件	奖励
6000~	银质代币
9000~	银质代币
12000~	金质代币
之后每+1000	银质代币
击碎全骷髅	金质代币

本关使用的武器为霰弹枪，出现的靶子也都是 3 个一起的，尽量保证一枪可以打掉 3 个敌人。另外在使用霰弹枪的时候，只要将准星中间对准骷髅就可以打掉。

关卡中只有 3 个骷髅，都在奖励时间之前，并且也不存在木桶遮挡的情况，比较显眼。

进入奖励时间后，出现的靶子也都是 3 个一组，尽量一枪全部击倒。2-B 主要意在让玩家熟悉霰弹枪的用法，整体难度并不高。



2-C

可用武器	TMP、镇暴枪	靶子总数	57
S评价分数	12000	骷髅标记	4
奖励靶触发条件	击倒全部海盗并剩余30秒或更多		

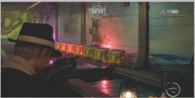
条件	奖励
6000~	银质代币
9000~	银质代币
12000~	金质代币
之后每+1500	银质代币
击碎全骷髅	金质代币

先使用冲锋枪，第一波会先从右边开始，出现 3 个向前移动的海盗，第 1 个海盗带有木桶。击倒后左边会出现同样的靶子。然后右边再出现一次同样的靶子、左边也再出现一次同样的靶子。左边第二次出现时，打掉木桶，可以看到骷髅 1。

击倒后，中间会出现多个带木桶的海盗，依次击倒。之后会出现多次 3 个一组的靶子，切换为霰弹枪，尽量一枪将 3 个靶子全部击倒，中途会出现 3 个一组的水手，注意不要打到，水手之后下一组海盗靶会带有骷髅 2。骷髅 2 出现后天上会出现一组靶子，击倒后进入装弹时间。

装弹时间结束后还会出现数组靶子，击倒后会出现一排移动靶,其中一个海盗身上带有骷髅 3。移动靶走到尽头后，又会出现一组移动靶，其中一个海盗身上带有骷髅 4。随后进入奖励时间。

奖励时间的靶子出现顺序为右边地上一列——中间地上一列——左边地上和天上各一排。



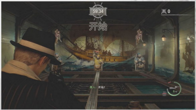
3-A

可用武器	Red9	靶子总数	32
S评价分数	8000	骷髅标记	4
奖励靶触发条件	10发弹药内击倒全部海盗		

条件	奖励
4000~	银质代币
6000~	银质代币
8000~	金质代币
之后每+1000	银质代币
击碎全骷髅	金质代币

本关使用的武器是 Red9。Red9 的精准度比较差，而这一关需要我们多次射击海盗手中的炸弹，为了保证精度，射击时尽量不要移动。

前两波只需要射击炸弹即可，不需要管其他的靶子。



第三波拿炸弹的海盗头上会有骷髅 1，并且周围会出现大量的水手，千万不要射击炸弹，而是要射击骷髅。

下一波会出现一个水手和多个海盗，先等水手的靶子放下去，再射击海盗手中的炸弹。命中后会进入装弹时间。

奖励时间里，左下方近处会先出现骷髅 6，右前方远处会出现骷髅 7，最后天上会出现骷髅 8。三处骷髅都可以一枪穿多个靶子打掉。

「3-C」

可用武器	惩罚者	靶子总数	36
S评价分数	9000	骷髅标记	6
奖励靶触发条件	10发弹药内击倒全部海盗		

条件	奖励
5000~	银质代币
7000~	银质代币
9000~	金质代币
之后每+1000	银质代币
击碎全骷髅	金质代币

本关卡的整体思路就是 3-A 和 3-B 的结合，一方面要利用海盗手中的炸弹，一次清理多个靶子，另一方面还要利用惩罚者的穿透性，完成一穿多。具体什么时候使用穿透射击，什么时候使用炸弹，只需要看场上是否有水手即可。

一开始会出现 4 个海盗，其中第一个身上带有骷髅 1，等待 4 个海盗排成一列对骷髅开枪。

之后又会出现 4 个海盗，其中一个拿着炸弹，射击炸弹即可。接下来出现的 4 个靶子中，有一个水手和一个拿着炸弹的海盗，后者身上带有骷髅 2。因为场上有一名水手，这里可以射击骷髅，另外两个海盗可以穿透击杀。击倒这些靶子后进入装弹时间。

装弹时间结束后，瞄准正中间，等待拿炸弹的海盗向前移动，后面的天上会逐渐升起两波海盗，等靶子都升起后，射击炸弹。

打掉炸弹后又会升起一批靶子，其中有两个水手，等待水手靶落下，然后射击左边的炸弹。

后面升起的靶子会再次出现水手，拿炸弹的海盗头上带着骷髅 3。不要射击炸弹，射击骷髅即可。剩下的靶子调整站位穿透击倒。击倒所有靶子后，进入奖励时间。

奖励时间左边近处会出现骷髅 4，正前方天上会出现骷髅 5，开枪打掉，骷髅 6 会出现在左边，但后面会出现拿着炸弹的海盗，射击炸弹即可。

「4-A」

可用武器	惩罚者、镇暴枪	靶子总数	39
S评价分数	9000	骷髅标记	10
奖励靶触发条件	20发弹药内击倒全部海盗		

条件	奖励
3000~	银质代币
6000~	银质代币
9000~	金质代币
之后每+1500	银质代币
击碎全骷髅	金质代币

本关卡想要击碎全部骷髅的难度比较高，靶子的移动速度大多很快，尤其是在奖励时间中的骷髅，非常考验手柄的定位。

第一波正面会升起5个靶子，有3个海盗和2个水手，3个海盗的身上分别带着骷髅1、2、3。

击倒后会出现3个海盗，最前方的海盗身上有骷髅4，等待其排成一列，再开枪即可。

随后出现的4个海盗会移动速度比较快，需要看准时机，打出两次一穿二。之后左右各会出现3个海盗，一穿三即可，然后进入装弹时间。

装弹时间结束后，会从右往左横向依次出现海盗、水手、海盗，3个靶子，两个海盗身上分别有骷髅5、6。

之后会出现两组水手-海盗-水手，等待两组靶子的海盗重合，穿透击倒。

之后的靶子速度都非常快。先是3个从右向左的海盗，需要斜着穿透击杀。之后远方的天上会出现多个海盗，建议使用霰弹枪。最后会先左后右出现两组海盗狗的靶子，使用惩罚者穿透击倒即可。结束后进入奖励时间。

奖励时间中，骷髅7、8、9位于地面的宝箱上，在快结束的时候，右侧的天上会出现骷髅10。奖励时间中的多数靶子都可以穿透击倒。

4-8

可用武器	弓弩枪	靶子总数	24
S评价分数	6000	骷髅标记	8
奖励靶触发条件	击倒全部海盗		

条件	奖励
2000~	银质代币
4000~	银质代币
6000~	金质代币
之后每+1000	银质代币
击碎全骷髅	金质代币

本关卡的武器是弓弩枪，因为弩箭的飞行速度非常慢，所以玩家不仅要计算提前量，还需要考虑到一定程度的下坠问题，在命中远距离靶子的时候难度比较大。如果要追求命中全部的骷髅，难度会很高。

开场第一波会在近处升起3个海盗，虽然基本上是贴脸的距离，但还是需要稍微计算一些提前量。全部击倒后会出现3个固定的海盗加2个移动的水手，中间的海盗身上带有骷髅1。

将3个海盗击倒后，会出现一排藏在木桶后的海盗和一个拿着炸弹的海盗，射击炸弹即可，注意需要考虑弩箭的下坠问题。

随后出现的3个藏在木桶后的海盗，需要切换到弩箭雷，利用爆炸来击倒。击倒木桶后的海盗后进入装弹时间。

装弹时间结束后，远点会出现三个旋转的海盗，其中最右边的海盗身上有骷髅2。

之后会出现两个躲在桶后的移动海盗，抓准时机，使用弩箭雷，可以直接炸倒这两个靶子，具体时机是两个靶子向外侧移动快要接近边缘时候射出弩箭，注意算好弩箭飞行的提前量。

之后会出现4个海盗狗和1个海盗为一组的移动靶，其中一个海盗狗身上带着骷髅3。使用弩箭雷射击，命中中间的靶子即可全部炸倒。随后进入奖励时间。进入奖励时间后，最近一排靶子中有骷髅4、5，中间一排靶子中有骷髅6。在时间快结束的时候，最远处的天上的左边会先出现骷髅7，随后右边出现骷髅8。

珍藏攻略 GUIDE
系列发展 SERIES
文化漫谈 CULTURE

系统详解
详尽流程
靶场心得
成就奖杯

「4-C」

可用武器	黑尾、刺鳐战术步枪、打击者。TMP		
S评价分数	18000	靶子总数	100
奖励靶触发条件	击倒全部海盗	骷髅标记	9

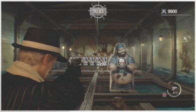
条件	奖励
10000~	金质代币
14000~	金质代币
18000~	金质代币
之后每+1500	银质代币
击碎全骷髅	金质代币

本关卡共有 100 个靶子、9 个骷髅，其中有 2 个骷髅是在奖励时间中，而进入奖励时间的要求是击倒全部海盗，如果要追求全骷髅，难度很大。但只要打倒 88 个以上的靶子，并且没有扣分，就有很大的概率可以拿到 S 评价，比起全骷髅的难度要低很多。

开局先使用手枪，第一波会升起 2 个移动海盗和一排水手，其中一个海盗身上会有骷髅 1。随后又会升起一排水手和两个旋转移动的海盗。打掉后远处会出现 4 个水手和 4 个海盗，海盗都躲在水手后面，其中有 2 个海盗的身上带着骷髅 2、3，切换为狙击枪击倒。

随后最右侧会出现一列海盗，并且带有多个木桶，这里可以选择调整站位使用狙击枪穿透击倒，或是不调整站位，使用霰弹枪或冲锋枪击倒。击倒后前方中距离会出现一排带有木桶的海盗，可以使用霰弹枪或是冲锋枪击倒。击倒后左侧也会升起与之前右侧相同的靶子，根据之前使用的武器，这时要选择还有子弹剩余的狙击枪、霰弹枪或冲锋枪。击倒后进入装弹时间。

装弹时间结束后切换为手枪，前方会升起一排水手，同时不断有移动的海盗出现，期间近处会出现带有骷髅 4 的海盗。击倒带有骷髅 4 的海盗后，天上会开始出现海盗，移动速度很快，可以瞄准正中间的位置，等待靶子移动到准星上再开枪。不追求全中的玩家也可以换成霰弹枪射击空中目标，不需要担心会误伤地上的水手，但换枪的话大概率会错过几个地上的海盗。

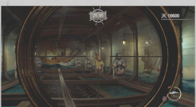


等天上的海盗全部消失后，切换为狙击枪，远处会出现一排水手，水手后面会不断出现移动的海盗，其中一个海盗身上带有骷髅 5。

下一波前方会出现一排带有木桶的海盗，其中从右数第 4 个海盗的身上带有骷髅 6，可以利用霰弹枪的扩散快速解决。之后左右各回升起 5 个移动的海盗狗，同样可以用霰弹枪击倒。

击倒海盗狗后切换为狙击枪，右边会升起一列海盗，并匀速移动，其中最后一个海盗的身上带有骷髅 7，等到海盗排成一列撞上准星开枪，即可穿透击倒，随后左侧也会升起同样的海盗，处理方式相同。最后会同时出现许多海盗，射击右侧海盗手上的炸弹即可全部击倒。如果前面没有遗漏任何海盗，之后会进入奖励时间。奖励时间最右侧的天上会出现骷髅 8，并缓缓向前移动。在快要结束的时候，中间的天上会出现骷髅 9，并缓缓向前移动。

4-C 需要玩家对何时使用何种武器有明确的记忆，并熟练掌握每个靶子出现的时机。因为拿到 S 评价并不需要命中所有海盗，所以对于全骷髅的收集，依旧是建议大家量力而行。



完美指南

成就/奖杯综述

奖杯总数	40	铜杯	25	银杯	10	金杯	4	白金	1

成就总数	1000 点 / 总数 39
完美难度	7/10
完美所需时间	50 小时以上
在线奖杯	0

建议通关次数	6
有无会错过的奖杯	有
奖杯 BUG	无
特殊需求	无

推荐完美路线

从成就 / 奖杯的构成来看，《生化危机 3 重制版》和 RE 引擎开发的其他几款作品，特别是《生化危机 2 重制版》以及《生化危机 3 重制版》非常相似，但完美难度实际上比前几作要高不少。其最大难点集中在“枪械狂人”这个成就 / 奖杯上，其中“手炮”需要玩家在不继承任何通关存档和使用特殊武器的前提下通关最高难度“专家”。如果玩家还想在本作用无限弹药或者无限火箭炮轻松解锁难度相关成就 / 奖杯，恐怕就要失望了。

本作全成就 / 白金的最低通关次数为 4 次，但对于绝大部分玩家来说都是个不可能完成的任务，因为这要求玩家非常了解和熟悉游戏流程和系统，第一次接触本作的玩家在游玩一周目时是不太可能有这种知识的。考虑到本作的流程并不算长，如果非常熟悉流程，无视收集和支线，且启用各种作弊能力，诸如继承升级和强力特殊武器，通关时间可以轻易地压缩在 4 小时以内。因此对于大部分不想把时间浪费在死亡重试的玩家来说，本作有一条相对更轻松的全成就 / 白金路线：

1. 一周目任意难度通关，具体难度看玩家自己喜好和习惯。但从效率来看，自然是越低越好。一周目的目标是达成全收集（珍宝和城主人偶）和全商店委托完成，除此以外还能顺便完成的成就 / 奖杯有（标为“可选”的在一周目达成难度相对较高，可以在其他周目下完成）：

挥别吧，右手（可选）：在第 10 章击败剑子手“贝尔杜戈”

捂住你的眼睛：使用闪光手榴弹一次性消灭 3 个敌人

无声刀客（可选）：在战斗中仅使用小刀将铁爪“加拉多”击败

废话真多！：将一枚手榴弹掷入拉蒙 · 萨拉扎的口中（第 12 章）

过火：使用大炮消灭一名邪教徒（第 7 章或第 8 章）

希望你喜欢过山车！：在矿车未受损的情况下完成地下坑道的两段矿车战（第 11 章）

请勿超载（可选）：在从未让钟楼电梯停止的情况下到达顶层（第 12 章）

全身而退：在摩托艇不受任何损坏的情况下成功逃生（第 16 章）

业余射手：完成靶场中的任意关卡

无敌射手：在靶场的全部关卡中获得 S 级评价（最早能在第 11 章解锁）

花式射击：在靶场用一发弹药穿透并击倒 5 个标靶

其中需要注意的是珍宝类别的收集，它需要玩家在单一周目内完成全收集才算数，而本作存在不少随着流程推进就会不能再次进入的区域。担心自己错过的玩家可以在商人处购买藏宝图，并且按照前文攻略按图索骥，并在每一章开头新建存档。由于本作没有章节选择功能，这样做算是变相给自己留了个章节选择，回头补收集或者成就 / 奖杯也会更轻松一些。

▲无限耐久的匕首入手了！

2. 在最终战前玩家最后一次遇到商人和存档点，在这里存一个档，然后通关。在解决最终 BOSS 后的逃脱部分里，玩家会找到最后一个城主人偶。通关后在奖励商店解锁“原始之刃”，再读取刚才的存档并把原始之刃升满，并解锁其高级改造，有高级改造券的可以跳过升满这一步。如果没怎么升级过手枪，强烈建议把惯用的手枪也升满！这里推荐的手枪是“黑尾”，除了占位小以外，武器本身也很好上手，追求威力的玩家也可以使用 Red 9。然后再通关，这次通关后留下的二周目存档里玩家就能使用这把自带无限耐久的匕首了。

3. 二周目最低难度通关，这次的目标是“不使用医疗道具”“不和商人对话”以及“只用刀和手枪”。一周目没有解锁“请勿超载”的玩家可以在进入钟楼前备份一个存档，然后购买无限火箭发射器炸过去，成功后再读档继续挑战。这个过程中，时刻注意自己的相关统计数据，玩家可以打开暂停菜单的“挑战列表”，并通过查看“极简主义者”来确定自己是否“违规”。这周目同样注意收集大部分珍宝，为下一周目购买无限火箭发射器做好准备。根据玩家自己的习惯和水平，也可以把这些要求分开完成，其实也就多花几个小时而已。

关于“不使用医疗道具”，玩家还能尝试在一周目（辅助难度）或者下文提到的专家难度 A 评价周目中尝试。前者虽然是一周目，但辅助难度下 HP 自动回复的量是不受 HP 上限影响的，相比“只用刀和手枪”，玩家的火力反而会更猛一些。后者也是类似道理，虽然敌人伤害高，但玩家的火力同样也高（无限火箭发射器），所以受伤几率也很低。

4. 三周目专家难度通关，目标是 A 评价，也就是 7 小时内通关。由于存档继承外加自带无限火箭发射器，这个过程并不会太难，时间也非常充裕。需要注意的是死亡后选择重来或者读档的话，计时器是不会回溯的，正确的做法是直接退出到游戏主菜单然后读档。通关后能解锁奖励武器“芝加哥清道夫”。如果玩家是按照本文路线通关的话，还会顺便获得阿什莉的服装“盔甲”。

5. 开新档，接下来两次通关的目标分别是标准难度 S+ 评价（5 小时内通关）和硬核难度 S+ 评价（5 小时 30 分钟内通关）。两个难度的要点都是一样的，玩家需要花时间完成全部村庄章节的商人委托，找到尽量多的珍宝。并且所有钱花在升级芝加哥清道夫上（只需要升级威力即可）。进入城堡后玩家立即在商人处兑换高级改造券，并将芝加哥清道夫的高级改造解锁。接下来的流程就用这把无限弹药的芝加哥清

道夫扫射过去，奖励武器使用对S+评价没有影响。中途有两个BOSS比较特殊，分别是城堡的关底BOSS“拉蒙·萨拉扎”和最终BOSS“奥斯蒙·萨德勒”，这两个BOSS很能拖时间，因此建议直接买火箭炮秒杀。

6. 硬核难度S+通关后，玩家会解锁里昂的帽子“鸡冠帽”。其效果是能大幅度降低里昂受到的伤害，配合效果是能让阿什莉无敌的服装“盔甲”，专家难度的通关难度能大幅度下降。这两个特殊装备不算是特殊武器，自然也不会影响手炮的获得（不使用特殊武器通关专家难度）。虽然敌人配置有所差异，但打法基本和硬核一样。考虑到玩家也不是第一次打专家难度了，对一些难点大概也已经有心理准备了。

值得注意的是，由于这周目只需要通关，而完全不需要考虑通关时间。因此该找的珍宝一个都不能漏，因为玩家需要有充足的资金去购买火箭发射器。最高难度16万一个，而玩家至少需要买两个，分别用来对付拉蒙·萨拉扎和最终BOSS。

原来你在“加班”　白金
解锁条件 获得全部奖杯

刀光匕影　20点/铜杯
解锁条件 用刀进行一次招架

获得方法 除了L1键对应的招架以外，玩家还可以在敌人攻击的同时按下R2键，武器相碰的同时也算是招架。一般来说，玩家会在第一章或者第二章教学的时候解锁。

倾心之作　20点/铜杯
解锁条件 进行一次武器改造

大师之作　20点/铜杯
解锁条件 对一把武器进行高级改造

获得方法 流程推进到城堡后就能解锁高级改造。高级改造有两种方式，一种是将武器升满后再花钱解锁，另一种则是通过高级改造券。高级改造券只能在商人处利用尖晶石兑换，一周目只能兑换两张，一张需要30个尖晶石，另一张则需要40个。高级改造券的好处是可以跳过升满武器这一步，并且不需要花钱。

漂亮，陌生人！　20点/铜杯
解锁条件 完成一次商人的悬赏任务

放下那个女孩！　20点/铜杯
解锁条件 救下处于被抓起状态的阿什莉

获得方法 基本上算是流程必定解锁，救的方法没有限定，只要不杀死阿什莉即可。

造那个反派的反　20点/铜杯
解锁条件 破坏一个城主人偶

获得方法 城主人偶每个章节有一个，总共16个，具体位置可参考前文流程部分。和珍宝不同，城主人偶只要击破就算数，击破后立即退出游戏也可以。靠近后会有清脆的齿轮声，玩家可以通过声音来确认其大概位置。

鱼叉投手　20点/铜杯
解锁条件 击败湖之主“德拉戈”

获得方法 流程必定解锁。

烤蜈蚣　30点/银杯
解锁条件 击败比托雷斯·门德斯

获得方法 流程必定解锁。

挥别吧，右手　20点/铜杯
解锁条件 击败刽子手“贝尔杜戈”

获得方法 和原作一样，贝尔杜戈并不是流程必须要击败的BOSS（也是整个游戏里唯一一个）。按照正常流程，玩家只要拖延时间等待电梯到达即可。要想击败它的话需要借助场景冷冻机关的帮助，被冻住的BOSS防御力会大幅度下降。机关一共有四个，也就是说玩家有四次机会。具体对付办法可以参考前文流程部分，一周目玩家可能会因为输出（弹药）不够而打不过，二周目再尝试会轻松不少。一周目不建议用火箭炮，和原作不同，这里用火箭炮只会血亏，连火箭炮售价的一半都赚不回来。

名门之陨　30点/银杯
解锁条件 击败拉蒙·萨拉扎

获得方法 流程必定解锁

■采石场位置

你曾经是个好人　20点/铜杯
解锁条件 击败杰克·克劳瑟

获得方法 流程必定解锁

噩梦的终结　50点/金杯
解锁条件 击败奥斯蒙·萨德勒

获得方法 流程必定解锁

捂住你的眼睛　20点/铜杯
解锁条件 使用闪光手榴弹一次性消灭3个敌人

获得方法 流程推进到第三章，离开教堂区域后会首次来到采石场区域，和原版一样，这里停留着大量乌鸦，此时掏出闪光手榴弹即可轻松解锁。错过也没什么关系，在游戏流程中后期玩家会遭遇大量会“爆虫”的敌人，玩家只要等三个寄生虫敌人“齐聚一堂”的时候用闪光手榴弹将其秒杀即可。

无声刀客 20点/铜杯

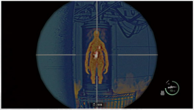
解锁条件 在战斗中仅使用小刀将铁爪“加拉多”击败

获得方法 在有可使用匕首的情况下，不惊动加拉多潜行到其背后按R2键即可“暗杀”。惊动加拉多后远离，然后等其冷静下来后继续重复上述过程即可。建议在第一次遭遇加拉多的时候尝试，第二次面对两个时的场景骚扰实在太多了。

一石二虫 20点/铜杯

解锁条件 使用一发弹药同时消灭再生者体内的2只寄生虫

获得方法 最好挑还在培养槽的再生者下手（流程中必然遇到），因为它们那时还不会动。调整好角度后就用狙击枪一箭双雕，狙击枪本身不需要升级也能一枪消灭寄生虫。



废话真多！ 20点/铜杯

解锁条件 将一枚手榴弹掷入拉蒙·萨拉扎的口中

获得方法 对应章节为12章，它在喷射酸液的时候会张开大口，此时便是下手的最好时机，另外最好等到它落地后再下手。

过火 20点/铜杯

解锁条件 使用大炮消灭一名邪教徒

获得方法 对应章节为第7章和第8章，巨人不算邪教徒。

希望你喜欢过山车！ 20点/铜杯

解锁条件 在矿车未受损的情况下完成地下坑道的两段矿车战

获得方法 矿车战分为两段，难度不高，说白了就是要背一背版，瞄准的要点是尽量让敌人位于扩散准星的中间（如果准星没成功合拢的话），只要打中一枪就能击败敌人。失败的话直接读取自动存档即可重试，辅助难度会更简单一些。以下为分段要点：

第一段

1. 击破木板后，左右两边会依次出现两个敌人；
2. 左边依次出现两个敌人，然后击破木板；
3. 飞跃鸿沟后，右边会同时出现两个敌人，然后左边会同时出现两个敌人；
4. 经过油桶后，右边会出现一个敌人，击倒后立即准备射击铁轨正前方的敌人；
5. 不久左边会出现一个敌人，快速击败后右边会出现两个敌人，射击矿车上的油桶，最后射击指示牌改变铁轨方向。

第二段

1. 飞跃鸿沟后，右边会同时出现两个敌人，左边的电锯男无视就好；
2. 击败两个敌人后，左边会同时刷出三个敌人；
3. 紧接着前方会出现一个敌人，在接下来的急转弯部分中，途中玩家需要击破前方的木板。之后游戏会自动存档，这就算是一个Checkpoint了；
4. 击破前方的油桶；
5. 攻击左方的电锯男，打一枪即可。电锯男离开后右边会出现三个敌人，两个在近处，另一个在稍远一点的铁轨上；
6. 电锯男再次靠近，还是打一枪。之后右边会出现四个敌人，两近两远，解决的顺序是先近后远；
7. 和电锯男“重逢”后，连续对其射击，有节奏地打六枪是最好的，子弹不够的话就等他举起电锯后再开枪；
8. 射击指示牌改变铁轨方向，完成！

▲要点 6 中提到的远处两个敌人算是无伤的最大难点。

请勿超载 20点/铜杯

解锁条件 在从未让钟楼电梯停止的情况下到达顶层

获得方法 解锁的一个办法（也是比较难的办法）是背版，记住每个场景里每个敌人的登场时机和位置，善用场景的爆炸桶，外加一把升级过容弹量和威力的TMP能够让解锁过程事半功倍。当然了，这里还有一个更简单的办法，在二周目的时候用无限子弹的火箭炮就行。

全身而退 20点/铜杯

解锁条件 在摩托艇不受任何损坏的情况下成功逃生

获得方法 不正面撞上墙壁或者水面上的障碍物就行，碰壁后出现点火花是没问题的，只要摩托艇的HP没下降就算是无伤。时间非常充裕，安全驾驶即可。

高级鉴宝师 20点/铜杯

解锁条件 出售一个价格为100000 ptas.或以上的珍宝

获得方法 找到珍宝"宝贵的王冠"后，放上五个不同颜色的宝石（说白了就是红宝石以外的宝石）就能达成目标。

土匪 20点/铜杯

解锁条件 在单轮游戏中，获得村庄藏宝图上标明的全部藏宝

获得方法 每个区域各对应一张藏宝图，藏宝图可以在商人处用尖晶石兑换。兑换后玩家就可以在地图界面看到该区域的珍宝总数和获得数。

盗贼 20点/铜杯

解锁条件 在单轮游戏中，获得城堡藏宝图上标明的全部藏宝

海盗 20点/铜杯

解锁条件 在单轮游戏中，获得孤岛藏宝图上标明的全部藏宝

枪械狂人 20点/铜杯

解锁条件 获得全部武器

获得方法 全武器列表如下（注：括号内为标准难度的默认价格，另外除了无限火箭发射器，所有奖励武器都需要在奖励商店花费点数解锁后，才能在游戏的商人处购买或者直接获得）：

一般武器	
武器	获得方式
格斗匕首	初始武器
SG-09 R	初始武器
W-870	村庄防守战，最大的屋子二层
菜刀	在村庄部分能捡到
Red 9	村庄湖中央，珍宝之一
靴刀	在流程大部分时候都能捡到
CQBR 突击步枪	城堡图书馆，珍宝之一
LE 5	孤岛实验室西侧房间，珍宝之一
战斗匕首	流程中必然获得
惩罚者	商人处用 5 个尖晶石兑换
黑尾	商人处购买（24000）
玛蒂尔达	商人处用 10 个尖晶石兑换
镇暴枪	商人处购买（28000）
打击者	商人处购买（38000）
TMP	商人处购买（10000）
SR M1903	商人处购买（12000）
刺鳐战术步枪	商人处购买（30000）
折翼蝴蝶	商人处购买（42000）
Killer7	商人处购买（77700）
弓弩枪	商人处购买（10000）
火箭发射器	商人处购买（50000）
火箭发射器（特殊）	流程中必然获得
弩箭	捡取或合成（需对应配方）
弩箭雷	捡取或合成（需对应配方）
闪光手榴弹	捡取或合成（需对应配方）
手榴弹	捡取
高爆手榴弹	捡取或合成（需对应配方）

奖励武器	
武器	获得方式
无限火箭发射器	二周目在商人处购买（2000000）
芝加哥清道夫	专家难度 A 评价或以上通关
手炮	在不使用奖励武器的情况下，用"新的游戏"通关专家难度
原始之刃	破坏全部城主人偶

有事您说话 30点/银杯

解锁条件 完成商人的全部悬赏任务

革命的发条 30点/银杯

解锁条件 破坏全部城主人偶

潜力特工 20点/铜杯

解锁条件 以"标准"或更难模式通关主线故事

任务完成 S+ 30点/银杯

解锁条件 以"标准"模式通关主线故事并获得S+级评价

老练特工 30点/银杯

解锁条件 以"硬核"或更难模式通关主线故事

S+级调查官 50点/金杯

解锁条件 以"硬核"模式通关主线故事并获得S+级评价

获得方法 要点可参考上文"推荐完美路线"部分。

盖世特工 50点/金杯

解锁条件 以"专家"模式通关主线故事

获得方法 要点可参考上文"推荐完美路线"部分。

短跑健将 30点/银杯

解锁条件 在8小时内通关主线故事

节俭主义者 30点/银杯

解锁条件 在不使用治疗物品的情况下通关主线故事

获得方法 修复护甲背心不算"使用治疗物品"。

极简主义者 30点/银杯

解锁条件 在仅使用刀与手枪的情况下通关主线故事（手枪不包括马格南 / 需要使用特定武器的战斗除外）

获得方法 "需要使用特定武器的战斗"包括：

1. 射击爆炸桶击杀敌人；
2. 和湖之主的战斗；
3. 用城堡大炮杀敌；
4. 其他 NPC 杀敌；
5. 用孤岛上的机枪杀敌；
6. 最终战部分使用特定武器终结最终 BOSS 的部分。

具体玩家可以打开暂停菜单的"挑战列表"，并通过查看"极简主义者"来确定自己是否"违规"。另外，鸡蛋砸人（画）算是违规行为。

不要和陌生人说话 30点/银杯

解锁条件 在不与商人交谈的情况下通关主线故事

业余射手 20点/铜杯

解锁条件 完成靶场中的任意关卡

无敌射手 50点/金杯

解锁条件 在靶场的全部关卡中获得S级评价

获得方法 总共有12关，4大类，并会依次在第3章，第9章，第11章和第14章解锁。这同时也是玩家能够接触到靶场的章节，最后一次是第15章，这也是玩家挑战全S评价的最后一次机会。S级评价的要点不在于打得准，而是要想法设法完成奖励靶的触发条件，除了最后一个关卡以外，其余关卡的S都离不开奖励关卡。这就意味着为了达成挑战，玩家甚至可以射击水手（减500分）。最后一个挑战只需要击破90%左右的目标即可达成S评价目标，和其他关卡相比更特殊一些。

花式射击 20点/铜杯

解锁条件 在靶场用一发弹药穿透并击倒5个标靶

获得方法 获得方法：4-A和4-C就能达成，机会有很多。